N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

194
JUIN
2007



ON A RENCONTRÉ SATAN ET ON A JOUÉ AVEC LUI

HELLGATE
LONDON

REPORTAGES

LONDRES - NEW YORK - PÉKIN - PARIS - VANCOUVER…
ON A PARCOURU LE MONDE POUR VOUS !
BIOSHOCK - COMPANY OF HEROES 2
WARHAMMER GAMES DAY
INTEL DEVELOPER FORUM
FOOTBALL MANAGER LIVE
MODS PARTY 4 - CODE 07

TESTS

Tomb Raider Anniversary
Le Seigneur des Anneaux – Sparta…

REZO

Une guilde, comment ça marche ?
Tout savoir sur les macros
C&C3 : les astuces pour gagner en multi

MATOS

Test : Radeon HD 2900 XT

JUIN 2007 • 6,50 € • 194 • joystick • HELLGATE LONDON • COMPANY OF HEROES 2 • TOMB RAIDER ANNIVERSARY • IDF •

Numéro 194 • Juin 2007 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT.-GUY. 8 € • RÉU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €

Sommaire

194 JUIN 2007

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

8



LE JEU DE LA COUV' Rien que pour vous, Faskil a bravé la Lose™ pour passer une journée entière avec Bill Roper et une version jouable de son prochain jeu: Hellgate London. Deux ans après une première visite, c'est l'heure de faire le point à quelques semaines de la sortie.

56



TESTS This is Spartaaaaaaaa! Voilà, ça c'est fait. Sinon, dans les tests, ça recommence tout doucement à vivre, même si ce n'est pas encore la gloire. On notera tout de même un certain Lord Of The Rings Online et le retour de la bombasse siliconée Lara Croft.

78



RÉSEAU Encore une rubrique réseau bien chargée ce mois-ci, presque aussi dense qu'une portion de lasagnes/frites: Warhammer Online, une aide de jeu pour Command & Conquer 3, tous les tips pour monter sa guilde dans WoW... j'en passe et des meilleures. Si vous vous payez une indigestion, venez pas vous plaindre.

98



MATOS Comme à peu près tout le monde à la rédac', C_Wiz n'a pas hésité à prendre ses valises pour filer de l'autre côté du Globe (en Chine, plus précisément) et rendre visite à Intel qui faisait une grosse surboum là-bas.

ET AUSSI...

JOYSTICK n° 194 – JUIN 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social: 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél.: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale: Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration: Jane Wray
Principal actionnaire: Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication: Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines: Marguerite Gautier
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial: Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine: Xavier Levy
Prix au numéro: 6,50 euros
Dépôt légal: à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél.: 01 44 84 05 50 – Fax: 01 42 00 56 92
e-mail: abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros): 67,60 euros
Étranger Tél.: 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial: Cyrille Tessier
Chef de rubrique: Frédéric Brunet
Chef de rubrique news: Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique réseau: Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaires de rédaction: Sophie « Rustine » Prétot et Yamina Djarir
Première rédactrice graphiste: Érica « Mélusine » Denzler
Stagiaire: Damien « Savonfou » Coulomb

Directeur artistique groupe: Nicolas Cany
Directeur artistique: Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro:
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Fabio « Sundin » Bevilacqua, Hélène « Ashbey » Bienaimé, Fabrice Bloch (maquette), Anne Cocard, Olivier Delacourt, Christophe « Chris » Delpierre, Matthias « Baldours » Denis, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sébastien « Socratès » Hatton, Thomas « Ed » Huguet, Sophie Hachet (correctrice), Guillaume « Exodere » Losserand, Guillaume « C_Wiz » Louel, Graziella « Son Altesse » Marie, Brice « Tuttle » Roy et Corinne Sadaune (correctrice).

PUBLICITÉ
Tél.: 01 41 27 38 38 – Fax: 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité: Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité: Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle: Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic: Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif: Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2005

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chef de fabrication: Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

Future MEDIA WITH PASSION

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion: Florence Lourier
Responsable abonnement: Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro: Aude Leborgne
Anciens numéros: 01 44 84 05 50

Distribution: SAEM Transport Presse
Impression: Québécor World SA, siège social: Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN: 1145-4806.

Couverture
©EA

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

sOmmaire #194

Si vous avez l'habitude *d'arpenter des mondes colorés,* **peuplés de monstres gentils,** *le jeu complet du mois* **devrait vous dépayser.** *Gang Land* **propose un aller simple pour les quartiers** *dirigés par la mafia.* **Corruption** *et règlements de compte* **sont au rendez-vous.** *Autrement, vous pouvez* **vous lancer dans la démo morbide de Penumbra ou tenter** *le monde des affaires* **avec The Apprentice.**

LE JEU COMPLET

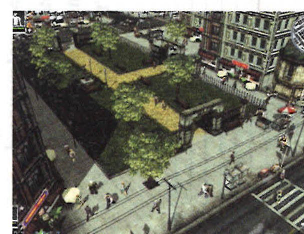
GANG LAND

Genre: Action
Développeur: Sirius Games
Éditeur/Distributeur: Focus
Site Internet: www.gangland-lejeu.com
Config minimum: Windows 98/98SE/2000/XP, CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée: Windows 98/XP/2000, CPU 1 Ghz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo







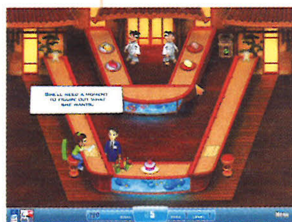


En résumé

Gand Land plonge le joueur dans le crime organisé façon mafia. Ici, vous prenez le rôle de Mario, pas le plombier, mais le fils d'un mafieux qui débarque aux États-Unis pour venger la mort de son frère. L'hypothèse de la mort naturelle n'a même pas effleuré notre héros qui a malheureusement appris que les assassins ne sont autres que ses propres frères. Mais avant de laver le linge sale en famille, il faut apprendre les ficelles du métier et étendre le pouvoir du gang de votre oncle. Vous devez donc enchaîner des missions diverses comme racketter des propriétaires de boutique, prendre le contrôle d'une armurerie pour arroser les membres du gang d'armes en tout genre. Petit à petit, vous serez amené à gérer de plus en plus de monde afin d'évoluer vers des missions un poil plus dangereuses et délicates. Outre la campagne solo, Gang Land permet également à plusieurs joueurs (jusqu'à huit) de participer à des parties multi. Voilà qui devrait réveiller le Sicilien qui est en vous ou sinon, un bon plat de pâtes ça marche aussi, hein!



The Apprentice : Los Angeles



Genre : Gestion
Développeur : Legacy Interactive
Éditeur/Distributeur : Legacy Interactive
Site Internet : www.apprenticegames.com
Config minimum : Windows 98/2000/ME/XP/Vista, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo,
Config recommandée : Windows 2000/XP/Vista, CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo

En résumé

The Apprentice vous place dans le rôle d'un jeune employé dynamique qui en veut. Votre patron décide de vous mettre au défi d'amasser le maximum d'argent lors de diverses tâches : gérer un restaurant de sushi, un magasin de fringues, etc. Le but étant de prendre les commandes des clients et de les satisfaire le plus rapidement possible en quelques clics. Evidemment, vous êtes en concurrence avec d'autres employés. Celui qui fait le moins de chiffre sera viré. Cette version d'essai est limitée dans le temps mais vous pouvez acheter la version complète en ligne pour 19,99 dollars.

Penumbra : Ouverture – Episode One



Genre : Action/Aventure
Développeur : Frictionnal Games
Éditeur/Distributeur : Big Ben Interactive
Site Internet : www.penumbra-overture.com
Config minimum : Windows/2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo,
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,5 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128Mo

En résumé

Vous voilà dans la peau de Philip qui vient de perdre sa mère. Les jours suivant l'enterrement étaient globalement classiques jusqu'au jour où Philip reçoit une lettre d'un mort. Côté scénario, on est très loin de Disney, mais au moins vous savez où vous mettez les pieds. Penumbra est un jeu d'aventure en vue à la première personne qui propose de résoudre tout un tas d'énigmes pour évoluer dans l'intrigue.

Familier Asura Guild Wars

Avec le numéro 193 du magazine Joystick, vous avez trouvé un numéro de série pour obtenir le familier Asura. Ce numéro était imprimé au dos de la jaquette du CD numéro 2, mais suite à un problème technique, certains numéros de série furent incomplets. Si c'est votre cas, merci d'envoyer votre numéro à **cdromjoystick@futurenet.fr** pour recevoir le bon numéro. Si vous êtes concerné, veuillez accepter nos excuses pour ce désagrément

Les autres fichiers

LA SECTION PATCHS :

Patch 1.25 pour Battlefield 2
Patch 1.04 pour Command and Conquer 3
Patch 1.51 pour Company of Heroes
Patch 2.01 pour Lord of the Rings : The Rise of the Witch King
Patch 1.5 pour UFO Afterlight

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

- Emails de la rédaction : Gruth, C_Wiz, Yavin via : Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Métaoubli ?

Je viens de lire votre très bon dossier dans les numéros 192 et 193, j'ai retenu la mention à Steam, mais pourquoi n'avoir pas évoqué l'acteur français Metaboli ? On accroche ou pas au système d'abonnement mais finalement c'est une plate-forme qui marche, réunit une communauté active de joueurs et pour ne rien gâcher a l'air de brasser « un peu » d'argent. Une réussite française qui vaut le coup d'être mentionnée, je pense.

Olivier

Vous avez parfaitement raison. Mais comme l'indiquait la signature de l'article, celui-ci était une adaptation d'un papier paru dans l'édition anglaise du magazine Edge. Et forcément, de l'autre côté de la Manche, ce qui se passe par chez nous, ils s'en cognent un peu... Nous réparerons personnellement cette petite injustice en deux étapes. La première consistera à réaliser un dossier sur les principaux portails de vente, y compris Metaboli. La seconde, lorsque j'irai très bientôt sillonner les rues de la capitale anglaise, armé de ma légendaire lose®. Hellgate London ? Ils n'ont encore rien vu.

Around Ze Word

Cher Joy, magazine vénéré, je te sacrifie une demi-douzaine de vierges et un demi-bol de piments rouges bouillis avant d'entamer mes imprécations. Voilà, en farfouillant dans ma pile sans cesse croissante d'exemplaires de Joy, j'ai exhumé voici quelque temps cet article génial que vous aviez fait sur la traduction des jeux vidéo. Et comme les langues et les jeux vidéo, c'est pas mal mon truc, je me demandais si vous saviez quel est le cursus à faire pour intégrer un studio de traduction comme Around The Word, s'il existe des écoles qui proposent une formation qui s'en rapproche de près ou de loin, et comment ces studios recrutent. Voilà, si tu entends mon appel, je n'hésiterai pas à te sacrifier des hectolitres de bonne bière belge d'ici-bas, voire immoler en ton honneur une effigie de loutre en lasagnes-frites. Ou de Crazy Frog, c'est comme vous voulez.

Rimb

Bon, avant tout, je ne suis pas sûr que le ton de votre courrier soit particulièrement adapté à un quelconque recrutement. J'ai l'impression de me répéter de mois en mois, mais évitez de m'écrire vos missives en rentrant du troquet, ÇA VA FINIR PAR SE VOIR. Si je me permettais de vous répondre dans le même état, on aurait probablement la rubrique courrier la plus abstraite du monde et je ne suis pas certain que ça fasse tripper beaucoup de gens. À part David Lynch. Mais je ne suis pas certain qu'il nous lise (David, si tu nous lis, fais-moi signe, je t'aime). Mais revenons à votre question : comme je l'expliquais dans mon article (enfin, je pense, ça date et j'ai la flemme de me relire), la plupart des studios de trad bossent essentiellement avec des indépendants, au coup par coup selon les projets. Je ne pense pas qu'il existe des cursus spécifiques à la discipline, n'importe quel diplôme de langue devrait faire l'affaire. Ah oui, dernière chose : bien qu'une grande versatilité soit requise, une spécialisation dans une discipline particulière est un plus indéniable : foot, Seconde Guerre mondiale ou grenouilles, par exemple. Bien que pour la dernière, je ne sois pas si sûr.

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Around Ze Weurld

Occupés à boucler le prochain numéro dans le stress et la chaleur parisienne, je sais que ce n'est pas vraiment le moment de vous chambrer avec la photo d'une jolie demoiselle, lisant Joystick, avec en fond un paysage de rêve. Mais vos lecteurs ont le cœur gros comme ça, et on pense quand même à vous. Voici ma demoiselle posant pour la bonne cause à Londres devant « Big Ben ». Pour vous rassurer, il faisait aussi chaud qu'en France et on est même rentrés plus bronzés. God save the Joystick.

Azgard

Vous savez ce qui m'énerve le plus ? À la limite, votre pathétique boutade sur le bouclage dans la chaleur, j'aurais pu ne pas vous en tenir rigueur. On a l'habitude, on n'y fait même plus gaffe. Que vous soyez sarcastique en insistant sur le fait d'être rentrés bronzés, soit... Mais me faire miroiter pendant trois minutes la perspective de voir une « jolie demoiselle » sur la photo pour finalement me retrouver avec le cliché d'une grosse cloche, non, ça je ne vous le pardonnerai jamais.



Ceci est un vrai courrier

Je prends mon clavier pour vous envoyer mes remerciements pour votre magazine. Grâce à lui, j'ai pu tuer le plus gros moustique que j'aie vu (jusqu'à présent). Par contre, il m'a fallu lui donner trois gros coups avant d'arriver à le tuer et c'est pourquoi je vous demande de bien vouloir sortir des magazines plus épais de manière à optimiser la chasse aux moustiques.

Laurent

Un ami à moi me demandait hier encore : « Nan mais sérieusement, Fask' des fois le courrier, vous l'inventez non ? ». Franchement, avec des lettres pareilles, vous pensez vraiment que ce soit nécessaire ?

Corruption !

Alors là, nous sommes vexés !!! Non, franchement, après des semaines de besogne sur le dossier « Joystick : comment susciter l'intérêt pour un magazine réel chez les adeptes du virtuel », pas une seule petite allusion à notre travail, pas un seul petit millimètre carré du magazine qui lui est consacré... Vous êtes trop occupés à jouer à DoTA ou quoi ? Peut-être aurions-nous dû glisser quelques liasses de billets, deux, trois bonnes bouteilles et de l'herbe-qui-fait-rire dans l'enveloppe dans laquelle nous l'avions expédié ? Allez, sans rancune parce qu'on a quand même eu 18/20 pour ce dossier qui compte pour le bac...

Hayvil et Paul_le_bucheron

Non, non, on ne vous a pas oubliés. Bon O.K., si, un peu en fait. Mais je viens de retrouver votre dossier sous le bureau de Styx et je me souviens qu'à l'époque, on l'avait lu, admiratifs, en se disant « Ah c'est vraiment dommage qu'ils n'aient pas filé quelques liasses de billets, deux, trois bonnes bouteilles et de l'herbe-qui-fait-rire dans l'enveloppe, on en aurait parlé ». Mais bon, vous avez eu 18/20, c'est le principal non ? Juste par curiosité : votre prof, celui qui vous a affublé d'une telle note, il a eu une bonne bouteille lui ?

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Hellgate Genève

Déjà deux ans que Fumble nous est revenu les joues rougies de la bonne claque que venait de lui mettre Bill Roper. Aujourd'hui, vingt-quatre mois plus tard, c'est à mon tour de rencontrer le papa de Diablo et toute son équipe pour un coup d'œil sur Hellgate London. Une chose est sûre : chez Flagship Studios, ils n'ont rien perdu de leur plaisir à coller des baffes.

PAR faskil

À peine rentré de Vancouver (voir le reportage sur Company of Heroes : Opposing Fronts), je n'ai même pas eu le temps de m'installer à la rédac que Styx me bondissait déjà dessus avec des billets d'avion dans la main, éructant des trucs incompréhensibles dans sa langue toulousaine natale. Après une traduction simultanée en bonne et due forme, je déchiffrais ma nouvelle mission : prendre le coucou pour Genève, y rencontrer Bill Roper et jouer pendant plusieurs heures à une version alpha de son nouvel action/RPG, Hellgate London. Ma foi... Voilà une journée qui promet de poutrer ! Enfin, si pour une fois, la lose® décide de me laisser souffler un peu.



Bon, lequel de vous deux est « face de rat » ?

6h 30, sans pitié, mon réveil m'assaille de sons stridents qui m'invitent sans finesse à quitter le coma dans lequel je me complais depuis plusieurs heures. Comme c'est plutôt l'heure à laquelle je me couche d'habitude, j'avoue avoir un peu de mal à me sortir la tête du... de l'oreiller. Mais qu'importe : c'est pour la bonne cause ! Je décolle dans deux heures pour Genève, où m'attend Bill Roper et une version jouable d'Hellgate London, ça motive. Je m'engouffre dans le RER, direction Roissy, et je souris connement à l'idée de ce qui m'attend à l'atterrissage... quand tout à coup, c'est le drame. Pour une raison inexpliquée, ce satané train s'immobilise, à une station de mon objectif : « Nous sommes désolés, mais ce sera le terminus de ce train, veuillez descendre et prendre la correspondance, allez bonne chance,



Même dans un Londres dévasté, l'important est de garder un certain sens de la fête et du barbecue.

GENRE : DIABLO 2007
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS/NAMCO
DÉVELOPPEUR : FLAGSHIP STUDIOS/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 2007


LONDON HELLGATE LONDON HELLGATE LONDON HELLG
HELLGATE
LONDON



Pour les classes de personnages utilisant des armes à distance, on pourra basculer en vue FPS.



bisous ». Je fulmine. Un coup d'œil sur ma montre, déjà 8 h 15, l'enregistrement se termine dans quinze minutes. Je chope un bus, débarque tout essoufflé au guichet et tend mon billet d'une main tremblante à l'hôtesse qui se trouve de l'autre côté. « Désolé, monsieur Faskil, mais je n'ai plus de place sur ce vol, il a été surbooké. Vous devrez prendre le suivant. Hi, hi c'est con, hein ? ». Je suis tout à coup envahi d'une soudaine envie de lui faire très mal.

Bref, je vous passe les détails et autres rebondissements (comme ce taxi supposé m'attendre à l'aéroport, mais qui n'a curieusement jamais daigné pointer le bout de son pare-chocs), l'important c'est que je sois finalement arrivé à bon port, dans les locaux d'Electronic Arts, à Genève. Bill m'accueille avec compassion : « So sorry about your plane ! ». Mouais… Bon, maintenant, j'espère qu'il est bien ton jeu, que j'aie pas fait tout ça pour rien.

Des katanas, un pantalon en cuir, des menottes… Il y aura plus d'une centaine d'armes dans Hellgate, plus que pour Christophe Lambert dans tous les Beowulf réunis.





Le Palladium est la monnaie locale, celle qui servira à acheter de nouveaux équipements.

Ah oui, c'est pas mal en fait

Par où commencer ? Peut-être par un petit résumé des épisodes précédents, pour ceux qui ne nous lisaient pas, il y a deux ans (honte sur vous, mais bienvenue quand même). Si vous êtes un inconditionnel du jeu vidéo et que vous lisez les génériques, le nom de Bill Roper ne doit pas vous être inconnu. Diablo, ça vous parle ? Bon, ben voilà. Des hordes entières de « looteurs » lui vouent depuis un culte sans limites et c'est forcément avec une certaine impatience qu'ils guettent aujourd'hui l'arrivée de sa nouvelle production. Alors de quoi ça parle ? Figurez-vous que, dans un avenir proche, le monde est livré à un chaos sans nom depuis que des démons ont décidé de s'y installer. Profitant de l'ouverture impromptue de portails mystiques, ces sales bêtes ont fait de notre planète leur nouveau terrain de chasse. Comme le laisse



En multi, on pourra se taper des poses de groupes rock.







sans équivoque supposer le titre, Hellgate London se déroule dans la capitale anglaise et nous conte la lutte quotidienne de ses habitants (enfin, ceux qui ont survécu) pour enrayer cette sombre menace venue d'ailleurs. Et s'il y en a bien un qui a réussi à garder la tête sur les épaules, au sens littéral, c'est vous. Une fois de plus, on va donc vous demander de sauver le monde. Mais bon, vous aimez ça, non ? Vous ne seriez pas là sinon…

À table !

Allez hop, fini de causer ! Bill remballe ses « powerpoints » et m'indique qu'il est grand temps de faire un saut dans la salle de tests. Manifestement anxieux, il précise d'entrée de jeu que même si la version sur laquelle je vais pouvoir me faire les dents est encore relativement instable (pointeur de la souris qui disparaît dans les menus, ennemis parfois « invisibles »), elle devrait néanmoins suffire à me donner une bonne idée du produit final. Te bile pas, Bill (oh oh oh), on ne t'en tiendra pas rigueur. Allez zou, double clic sur le seul icone du bureau, et c'est parti. Premier écran, somme toute assez classique pour un action-RPG, celui de la création du perso. Trois factions, comportant chacune deux classes de personnages spécifiques (voir encadrés), le choix est déjà cornélien. Sans trop réfléchir, je choisis le « Blademaster », avant tout parce qu'il a un air de vrai « bad ass » et aussi parce qu'il a une épée cool qui fait la taille de ma jambe. Et pour moi, la taille c'est important.

Faction : Hunter

Combattants surentraînés, disposant des dernières avancées technologiques et qu'on soupçonne d'agir dans l'ombre à la solde des différents gouvernements, ils furent sans conteste l'individu le mieux préparé à l'arrivée des démons. Autrefois plus enclins à s'entretuer les uns les autres, au nom d'une sacro-sainte identité nationale ou autre allégeance politique, les Hunters ont rapidement réalisé que leur survie dépendait dorénavant de leur capacité à oublier les guerres passées pour s'allier et faire face à cette nouvelle menace.
Classes : Marksman (combattants à longue distance) et Engineer (techniciens).





La feuille de perso, classique. Notez les trois « positions de combat » en bas de l'écran. Un simple coup de F1, F2 ou F3 permettra de basculer entre elles.



Le « Negotiator », au nom doucement ironique. Je doute que face à de telles lames, il soit vraiment nécessaire de parlementer.

Comme prévu, vu la localisation géographique du titre, je commence ma vie de héros plusieurs dizaines de mètres sous terre, quelque part dans une ancienne station de métro londonienne, vague havre de paix en regard de l'agitation démoniaque qui règne à la surface. Mais moi, ce que je cherche, ce n'est pas le calme et la tranquillité d'un refuge. Je suis là pour en découdre, bon sang de bois ! Alors, ils sont où les monstres ? C'est l'heure de la boucherie.

Le dernier métro

À l'autre bout de la station, il me semble apercevoir une porte, manifestement gardée par deux types en costumes étranges. Comprenant que c'est der-

Faction : Cabalist

Avides de connaissance, les Cabalistes veulent profiter de la présence des démons pour les étudier et en tirer tous les enseignements possibles. Souvent perçus comme des fous par les autres factions, ils constituent néanmoins une force de frappe conséquente. Avec les équipements adéquats et une stratégie qui va bien, un seul homme peut facilement venir à bout d'une armée. Enfin, c'est en tout cas ce qu'ils aiment raconter en roulant des mécaniques auprès des jolies filles.

Classes : Summoner (invocateur d'élémentaires et de monstres) et Evoker (maîtrisent les forces surnaturelles).



rière celle-ci que doit se trouver ma chance d'en découdre avec la vermine, je fonce… « Ah, mais la porte est cassée, Monsieur, me lance déconfit l'un des deux sbires qui se tient à ses côtés, il me faudrait des "capacitors" pour la remettre en fonction, mais bon, pour ça, il va falloir aller zigouiller du monstre. ». Je fais des bonds sur place : « CHOUETTE ALORS ! Enfin… je veux dire… Hmm… Je veux bien m'occuper de ton petit problème, mais il va falloir passer à la caisse. » Oui, c'est terrible, depuis que j'ai mis les pieds dans WoW, je suis devenu intraitable sur l'application de l'adage « Tout travail mérite salaire ». L'homme me propose toute une série de breloques pour ma peine, je clique sans même faire gaffe, soyons francs, je n'ai pas besoin d'un tel prétexte pour aller concasser du démon. Il m'indique la voie à suivre et me demande de rapporter dix de ces précieux « capacitors ». Au moment où je prends congé, il marmonne : « C'est n'importe quoi, on a tant progressé dans la technologie qu'on n'arrive même plus à ouvrir nos propres portes ». Je souris. Ça part plutôt bien cette histoire.

Faites la quête

Dans Hellgate London, en tout cas, pour ce qu'on en a vu, le système de « quêtes » est assez classique. Un point d'exclamation au-dessus de la tête d'un personnage signifie qu'il a un petit service à vous demander. Ou un gros, en fait, ça dépend. Un petit clic face à lui, un petit briefing et hop, c'est bon, vous avez du boulot. Ça devrait clairement être aussi simple dans la vraie vie. Ensuite, la plupart de ces missions fonctionnent selon un système d'instances : vous pénétrez dans un donjon délimité, une aire de jeux qui grouille de vilains pas beaux, et vous remplissez nonchalamment vos objectifs. Enfin, la nonchalance, vous n'êtes pas obligé, mais moi je trouve que ça révèle une certaine classe. Au niveau du gameplay, la vue par défaut est la même pour tous : on tranche et l'on mitraille à la troisième personne. Mais suivant le type de personnage que vous contrôlez (mêlée ou distance), vous aurez la possibilité de zoomer jusqu'à une vue à la première personne, dans le plus pur style FPS. Après, à vous de voir ce qui vous sied le mieux, mais personnellement, j'aime bien voir la tronche de mon avatar quand il joue de la lame et le système de visée permet de s'affranchir complètement de la vue subjective si on n'aime pas ça. Dès qu'un démon entre dans votre ligne de mire, un petit rectangle rouge entoure sa silhouette repoussante. Dès qu'il passe au vert, c'est bon, ça signifie qu'il est à portée de tir et que vous pouvez lui faire bobo. En l'occurrence, avec mon Blademaster niveau 1, ça veut dire que je peux user de mon grappin pour l'attirer à courte portée et lui faire un rasage de frais, avant qu'il ne se rétracte.

J'en ai peu parlé, mais bon, pas la peine d'en faire quatre pages : le moteur graphique dépote.





Le Guardian et ses amies, les sauterelles mutantes.

Phat l00t !

Après, il ne reste plus qu'à jouer les pilleurs de cadavres pour récupérer le butin : un peu de pognon, un kit de soin et… un « capacitor » ! Victoire ! Allez, plus que neuf et j'en aurai fini avec cette première corvée. Je vous passe les détails sur la suite de la mission, je vous dirai simplement que j'ai été magnifique et brillant. Bon, c'était



Bisous ?

Faction : Templar

Combattants d'un ordre divin, droits dans leurs bottes, ce sont essentiellement des nobles qui ont juré de défendre l'humanité contre la vermine communiste… euh, non… contre cette racaille de démons qui ont pris la Terre pour un garde-manger. Et après en avoir fini avec eux, ils comptent bien reprendre le pouvoir sur notre planète parce que, bon, après tout, ce sont tout de même les plus enclins à le faire correctement. Enfin, ça c'est ce qu'ils disent.

Classes : Blademaster (melée) et Guardian (classe défensive).



bien sympa cette petite mission en intérieur dans les recoins glauques d'une station de métro à l'abandon, mais j'ai envie d'un peu de nature et d'air frais maintenant. De retour à mon point de départ, un jeune garçon m'alpague : « Eh m'sieur, on m'a volé ma prothèse, j'ai p'us d'jambe ! Faut la r'trouver ! ». Arborant la même indifférence que lorsque j'essaie mentalement de faire disparaître un accordéoniste dans le métro parisien, je passe d'abord devant, sans lui prêter la moindre attention. « J'crois qu'elle est là-haut, Monsieur. DEHORS. ». Je m'arrête net. « Ah ben, tu ne pouvais pas le dire tout de suite ? C'est bon, je vais aller te la chercher ta jambe, moi ». Dehors, c'est l'enfer. Littéralement. La ville est dévastée et se résume à quelques pans de murs qui tiennent à peine debout. Dans le ciel, un gigantesque vaisseau fend l'air avec la grâce d'un mammouth. Il y a quelque chose de City 17 dans ce Londres déchu. Mais pas le temps de rêvasser, des zombies se jettent déjà sur moi avec la ferme intention de prendre l'apéro.



O. K., toi tu m'as l'air bien balèze. J'imagine que c'est pas la peine d'essayer de négocier.

Du (bon) neuf avec du vieux

Pour varier les plaisirs, j'ai choisi cette fois-ci d'aller au turbin avec un Guardian. Il est rigolo, son fusil balance des nuages de sauterelles mutantes qui, tels des diables de Tasmanie miniatures, dévorent tout sur leur passage. D'ailleurs, puisqu'on parle d'armes, j'en profite pour vous annoncer une bonne nouvelle : oui, il y en aura bel et bien plus d'une centaine. Bill l'avait promis, Bill l'a fait. Votez Bill ! Comme dans tout RPG qui se respecte, on pourra les acheter à l'une des nombreuses échoppes qui parsèment la ville, ou les récupérer en « lootant des mobs » (c'est-à-dire « en récupérant le butin sur des monstres », pas en chourant des Mobylette, je précise pour les nouveaux venus). Idem pour les armures et autres pièces d'équipement. Et il y aura bien entendu des objets uniques, dont on ne sait pas encore grand-chose pour le

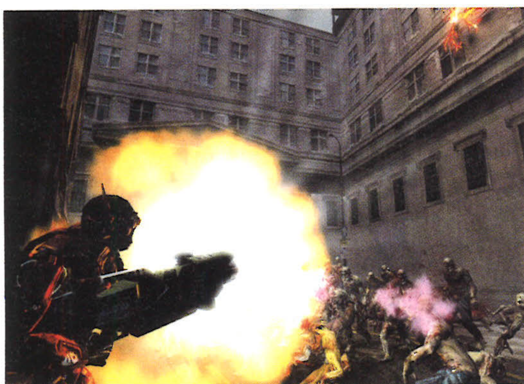
« Tu connais, l'effet Gillette ? »







Certains monstres ont des tailles plutôt... hmm... dissuasives.



Le contrôle des foules, version Hellgate.

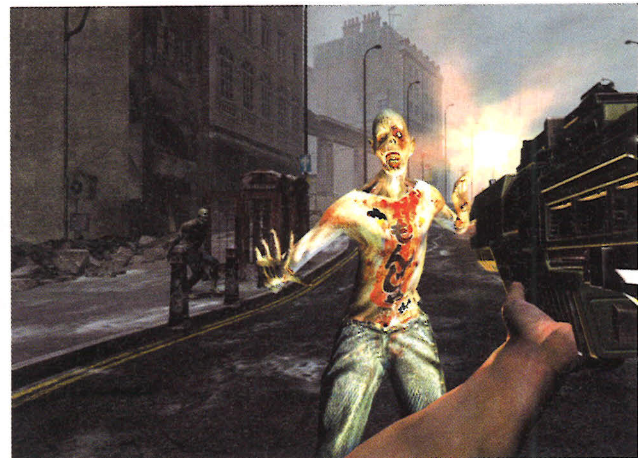


J'ai dit « LA FERME LES ZOMBIES ! »

moment, en dehors de leur existence. Parallèlement aux armes traditionnelles, et toujours dans une volonté de respecter les préceptes du RPG, chaque faction disposera également de trois arbres de talents. Talents que vous pourrez faire évoluer à chaque fois que votre personnage prendra du level et qui seront accessibles dans une barre de raccourcis située en bas de l'écran. Rien ne sert de réinventer la roue... Bref, pendant que je vous cause, mon pauvre héros se fait gentiment démonter par une... euh... enfin... un... truc horrible qui doit faire trois fois sa taille. Pas grave, « I'll be back », comme dirait l'autre. Et vu que le contenu des instances est généré de manière dynamique, je n'aurai même pas l'impression de refaire le même niveau. Royal.

Comme on dit chez moi, l'union fait la force

Je ne serais évidemment pas complet si je ne vous parlais pas du multi, grosse inconnue il y a deux ans. Après une suite d'annonces et de rumeurs relativement contradictoires, je suis enfin en mesure de clarifier cet imbroglio et de répondre sans ambiguïté à la question : payant ou pas, le multi ? La réponse est oui. Et non. En fait, avec la boîte de base (vendue a priori au prix d'un jeu PC normal), vous aurez accès à la version « standard » du multi (en gros, vous pourrez jouer avec vos potes, vous pourrez joindre une guilde mais pas en créer et vous aurez un level cap fixé à 40). Mais si vous déboursez 10 dollars supplémentaires tous les mois, ce sera l'extase : à vous le nirvana, les petits-fours et les accès VIP pour du contenu inédit et exclusif. Flagship annonce que près de la moitié de l'équipe de développement sera d'ailleurs affectée à la création de ce contenu. Pendant que l'autre moitié ira dépenser les bénéfices engrangés par le jeu au troquet du coin. Pour le reste, l'expérience multi sera essentiellement axée sur le PvE avec un mode Coopératif. Bill nous promet malgré tout un peu de PvP, mais celui-ci devrait probablement se résumer à quelques échauffourées entre guildes, plus à la manière de duels que des Battlegrounds de WoW. Mais là encore, rien n'est véritablement arrêté, les choses peuvent évoluer, surtout avec la promesse de nouveaux contenus réguliers. En attendant, moi je serais bien resté à Genève quelques jours de plus, en amoureux avec Bill. Et son jeu. Ouais, surtout son jeu en fait. No offense, Bill.



Say « Cheeeeeeese » !

On a parfois l'impression d'être tombé dans un Romero. Heureusement, on a rarement le temps d'y réfléchir.



Ça va chier !



Histoire sans doute de nous rendre complètement fous d'ici à ce que leur jeu sorte, les mecs de Crytek continuent de distiller des infos avec la parcimonie d'un pigiste qui rend ses pages en période de bouclage. Dans une interview accordée à nos confrères anglo-saxons de PC Zone, Cevat Yerli, le boss de la boîte, y est allé de quelques analogies imagées plutôt savoureuses, expliquant avec une once d'enthousiasme et une pincée de vulgarité que Crysis allait « nous faire chier dans notre froc », notamment lors de notre première rencontre avec les aliens. Il a aussi expliqué qu'à la base, le jeu aurait dû être plus long mais qu'ils avaient dû se résoudre à en réduire la durée pour une question de rythme. Rien à voir donc avec une soudaine pénurie de pantalons.

DITO

« Létélà, piléplu » comme a dit un pote qui s'est fait chourer son vélo. Je parle de l'E3, le grand absent de 2007. Pas que l'on regrette la guerre des décibels d'un stand à l'autre, sa bouffe aussi grasse que chère, ses moquettes épaisses, ses « booth babes » aux tenues ultra-compactes au fil des ans, ses bousculades pour un T-shirt... Ni la chaleur caniculaire de Los Angeles en mai, les rendez-vous évidemment en retard, ses fiestas tonitruantes aux lendemains où, malgré les éventuels casques de plomb, on enchaînait douze présentations dans la journée.
Ça, non, on ne le regrette pas. Mais c'était bien pratique d'avoir tout au même endroit, ça nous évitait d'avoir à passer notre vie en chaussettes dans les aéroports.
Pas d'E3, pas de chocolat, donc des press-tour à foison pour compenser. En fait si, il y aura bien un Salon, tenant plus du beurre de cacao que du grand chocolat noir à 97 % : on sera sur place en juillet pour couvrir cet ersatz à l'accès rigoureusement réservé aux professionnels, le public n'y étant pas le bienvenu. On en reparlera dans quelques numéros pour un compte-rendu en profondeur.
Joystick en profite donc pour ouvrir ses fenêtres et partir s'oxygéner, plus ou moins contre son gré : on a rarement eu autant de voyages à couvrir en si peu de temps et, jusqu'à présent, les expériences de clonage sur les membres de la rédac' se sont toutes soldées par des échecs, allez savoir pourquoi. Remarquez, recevoir un coup de fil pour filer à Genève voir Hellgate, BioShock à New York, la suite de Company of Heroes à Vancouver et l'avenir du matos en Chine : y'a pire comme planning, juste que ça prend beaucoup plus de temps à traiter que se cantonner aux jeux en previews/tests envoyés par les éditeurs. Mais si on aimait la facilité, on ferait autre chose...

Styx

You're fired !



Après avoir ardemment pratiqué la chaise musicale dans les conseils d'administration, les dirigeants d'Atari en ont manifestement eu assez de ces jeux enfantins et se sont mis à chercher d'autres occupations pour leurs longues réunions. Voyant que leurs amis des grandes multinationales semblaient prendre beaucoup de plaisir à licencier en masse leurs employés, ils se sont pris au jeu en sabrant un bon 20 % de leurs effectifs sur le territoire 'ricain. Il est vraiment temps que quelqu'un leur apprenne les vertus ludiques d'un bon karaoké.

Ken Rolston...

... le papa d'Oblivion vient de signer avec THQ pour développer un RPG sur consoles next gen et PC. C'est prévu en 2009 chez Big Huge Games (Rise of Nations).

Chocolat, olé !



Ami célibataire, arrêtez de chercher l'âme sœur, allez plutôt vous acheter une bonne tablette de chocolat ! Le contact de cette dernière sur votre langue devrait en effet vous procurer des sensations plus intenses que celles ressenties lors d'un baiser passionné. C'est en tout cas ce qui ressort d'une très sérieuse étude menée par des chercheurs de la prestigieuse « University of Sussex » dont le nom ne laisse que peu de doutes sur les centres d'intérêt de ces gens-là.

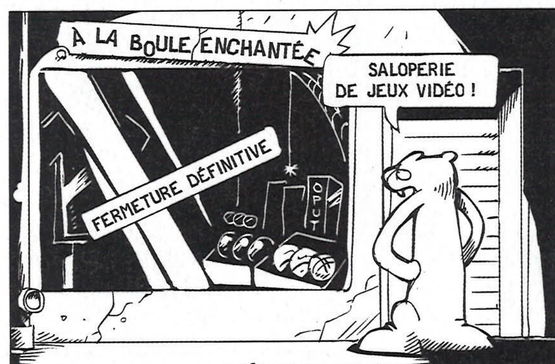


Daddy cool

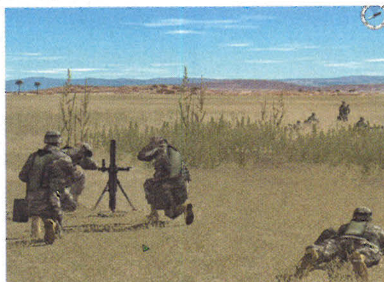
Le mois dernier, on vous avait déjà parlé d'Elizabeth, la brave « Community Manager » de 2K Games. Et voilà qu'à force d'acharnement, elle a réussi à obtenir ce que les internautes voulaient voir dans l'édition collector de BioShock : ont donc été retenus, un DVD du making-of, la bande originale sonore et une figurine Big Daddy. Cette édition limitée devrait également sortir sous nos latitudes, ce qui est plutôt une bonne nouvelle. Dès qu'on en sait un peu plus, on vous téléphone et on se fait une bouffe.

Phrase à la con

Vendredi 27/04/2007 – 15 h 43
Yavin : « Tuuns, su un ruduguuut unu nuws untuurumunt un u ? »



Le Shock des photos





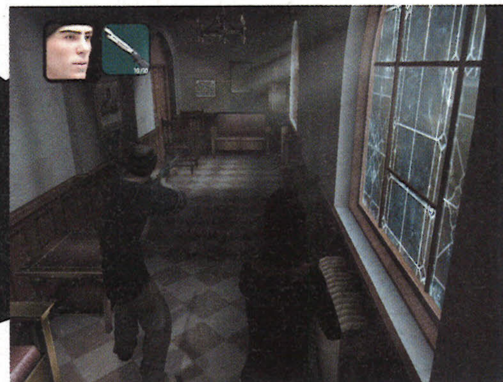
C'est quand même surpuissant la paix. On peut aller se promener dehors, manger des glaces, regarder les petits oiseaux qui gazouillent dans les arbres… Mais en fait, on s'emmerde un peu, non ? Si. Pas grave, on va pouvoir se défouler grâce à Combat Mission Shock Force, un jeu de stratégie prévu pour l'été. Si les épisodes précédents de la série se déroulaient pendant la Seconde Guerre mondiale (ça alors), ce dernier opus nous envoie en Syrie lors d'une guerre fictive entre troupes de l'OTAN et de vilains terroristes. Il sera désormais possible de jouer en temps réel, bien que le tour par tour des précédents épisodes ait été préservé. Ouf, les fans de la première heure ne devraient pas être dépaysés. Mais c'est surtout au niveau graphique que l'évolution semble la plus forte, si les anciens opus semblaient avoir été créés avant l'invention du bon goût, voire des yeux, celui-ci paraît seulement âgé d'une petite dizaine d'années. C'est ce qu'on appelle un gigantesque bond en avant.

Les boules !

Marseille, 2008. La Canebière se meurt, un maillot de l'OM abandonné s'envole tristement emporté par un reste de mistral paresseux. Une cigale à l'agonie tente vainement d'entonner un vieux titre de Montand et s'étouffe après deux couplets. La vieille ville est déserte, c'est l'apocalypse. Que s'est-il donc passé ? Les gens de SDLL se posent encore la question, eux qui pensaient répondre aux attentes des habitants de la cité phocéenne en sortant Pétanque : le jeu du centenaire au second semestre 2007. Et ils y sont parvenus, à tel point que le Marseillais ne sort plus de chez lui, ne communique plus et reste rivé devant son PC jour et nuit. Ça craint. Heureusement, ce n'est encore qu'une projection dans le futur. Vous pouvez désormais agir : rebellez-vous, écrivez aux développeurs. Que jamais personne ne puisse dire : « On ne savait pas ».

Obscours

D'abord annoncé avant de soudainement passer à la trappe, Obscure 2 sortira finalement bel et bien. Cette suite au très chouette « survival horror » des Français d'Hydravision nous emmènera dans des lieux super glauques afin de sauver six jeunes en bien fâcheuse posture. Apparemment issues de la version Playstation 2, les images du jeu réussissent, en tout cas, l'exploit de nous plonger directement dans l'ambiance du titre. Ça fait peur, très peur.



Good job !

Le prochain jeu estampillé Tom Clancy sortira directement des usines d'Ubisoft Shanghai et portera le joli nom d'Endwar. On ne sait rien d'autre si ce n'est que Michael de Plater (ayant officié sur la série des Total War) participera à l'élaboration du titre. C'est toujours chouette de savoir que quelqu'un a trouvé du boulot.

Tom Clancy's ENDWAR

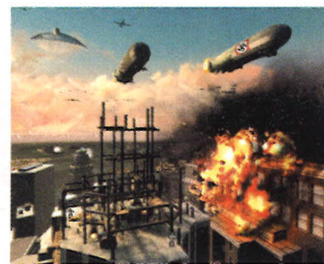




Inhabited Island...

... a changé de nom et ce jeu de stratégie prévu pour le troisième trimestre 2007 s'intitule désormais Galactic Assault. Un titre qui rappelle effectivement bien mieux qu'il ne s'agit pas d'une simulation de point de croix ou de poterie.





Logiciel libre

Un jeu dont l'histoire se déroule en 1952, voilà qui n'est pas banal. C'est même révolutionnaire de situer une histoire si peu d'années après la Seconde Guerre mond... ah, attendez... Bon, je n'ai rien dit, en fait les petits gars de Codemasters sont de grands farceurs puisque Turning Point : Fall of Liberty se déroulera dans une période alternative dans laquelle l'attaque sur Pearl Harbor n'aurait jamais eu lieu. Résultat, les troupes américaines en sont restées à glandouiller dans leur petit coin et les nazis ont décidé d'envahir leur pays afin de leur chourer des tonnes de Big-Mac. Ce sera donc à nous de les aider à repousser les attaques en organisant des opérations de résistance dans ce FPS au concept ma foi bien sympathique. Sortie prévue pour le quatrième trimestre de cette année si tout va bien (comprendre : « si Faskil ne décide pas de leur rendre une petite visite d'ici là »).

Phrase(s) à la con

Samedi 28/04 – 16 h 22

Yavin : bon les news de ce mois-ci
Yavin : je vais essayer que ça soit pas trop naze :)
Yavin : + de faire en sorte que
Yavin : (ça commence bien)
Yavin : - que
Yavin : (décidément)

Un peu de lecture

Besoin d'un contact ? Foncez sur L'année du jeu vidéo 2006/2007 (www.anneedujeuvideo.com). 272 pages d'annuaire présentant 400 sociétés du secteur. Pour les accompagner : un DVD blindé de vidéos, de jeux et d'interviews de professionnels. Il vous en coûtera 35 euros dans toutes les bonnes crémeries. Je précise d'ailleurs que lorsqu'on dit « crémerie », ce n'est qu'une image. Donc si la jolie vendeuse de fromages vous prend pour un cinglé, c'est normal.





Ça tue Toi

Votre but dans la vie, c'est de parvenir à faire entrer une de vos créations dans la rubrique Déclaration d'indépendance. Pas la peine de nier, on a des fiches. Pour vous y aider on vous a déjà parlé de XNA et Gamemaker, deux solutions facilitant le développement de jeux vidéo amateurs. Histoire de faire jouer la concurrence, je me dois de vous parler de Toi (http://www.toi3d.com). Oui je sais, je parle bizarrement la France, mais ce n'est pas de ma faute si ce programme s'est affublé d'un nom totalement ridicule. Bref, amis futurs créateurs, jetez un œil à cet outil et n'hésitez pas à nous faire savoir si c'est assez puissant pour créer une véritable simulation de Formule 1, une suite à Test Drive Unlimited ou un portage PC de Shadow of the Colossus. J'espère m'être bien fait comprendre.

Deprived

AstoundSound AstoundStereo

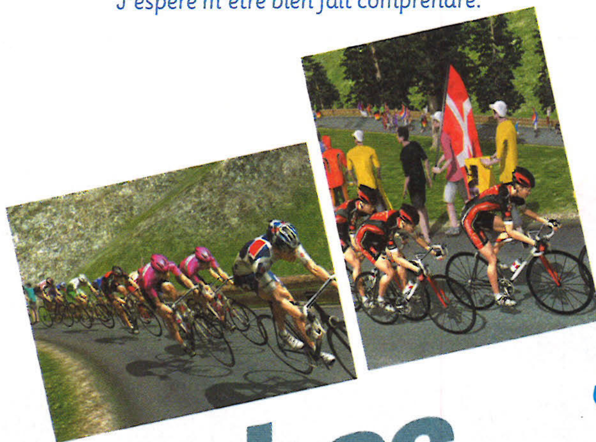
Beaucoup de bruit...

Si les graphismes sont, assez logiquement, le domaine sur lequel nos amis développeurs se concentrent au maximum, le son est souvent le parent pauvre du jeu vidéo. « Ça suffit ! » aurait alors tonné Kevin Wooten, P.-D.G. de Diesel Games (http://www.dieselgames.com), une société texane qui bosse actuellement sur Deprived, un jeu de survie à la première personne. Visiblement très énervé, le bougre a donc passé un accord avec la société GenAudio afin de proposer un son d'ores et déjà qualifié de « 4D ». Ça tombe bien, on ne nous l'avait jamais faite, celle-là. Enfin bon, la sortie est prévue pour une date indéterminée et, puisque ce n'est pas là l'important, aucune image ne circule encore. En revanche, quelques extraits sonores nous ont été déjà été transmis et je ne résiste pas à vous en faire part : « Tchouk, fzzzzi, brrrlrlblblb, tac, plic, ploc. ». Ça tue, hein ?

ERRATUM

Honte à nous et surtout à C_wiz ! Dans sa prestigieuse rubrique Utilitaires du précédent numéro (Joy 193, p.76) un intrus s'est honteusement invité dans l'image parlant du bouclage. Il s'agit, bien entendu, du mot « dormir ».

HMM, PARDON, HMMM...



Jeu de jambes

Qui aurait cru, il y a encore quelques années, qu'il était possible de faire un gros succès commercial avec une simulation de bicyclettes ? Je vous le dis très franchement : pas moi. Et pourtant, les petits Français de Cyanide y ont cru et la suite des événements leur a manifestement donné raison. Voilà un bon motif pour rempiler avec un Pro Cycling Manager 2007 doté d'un mode Carrière qu'on nous promet très nettement amélioré, une nouvelle interface et une intelligence artificielle d'un bien meilleur calibre. Les graphismes devraient, eux aussi, être revus à la hausse même si les premières images diffusées laissent planer un (gros) doute sur ce dernier point. Sortie prévue pour le 20 juin, soit quelques jours avant le départ de la célébrissime Grande Boucle qui mettra en compétition, comme chaque année, des hélicoptères coursant des motos poursuivies par des dizaines de voitures elles-mêmes prises en chasse par une armée de mecs à vélo.

Speedball 2...

...Fracasse encore un peu plus grâce à ces deux nouvelles images du remake réalisé chez les Français de Kylotonn Entertainment. Sortie prévue pour le troisième trimestre de cette année avec un peu de ball, euh, de bol.







Poignées d'amour

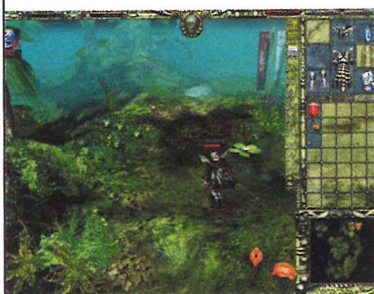
Alors que certains tentent désespérément d'arrêter la clope, l'alcool ou les lasagnes-frites, d'autres, comme les petits gars de Milestone, replongent encore et toujours dans leur péché mignon : les motos. Forcément, quand on a sorti des titres aussi illustres que Superbike et Superbike 2001, on a envie de rééditer l'exploit.

La tentative de l'année dernière (SuperBikes Riding Challenge) s'étant soldée par un demi-échec, les développeurs italiens retenteront le coup à la fin de l'année avec Superbike World Championship 07 www.sbk07.com qui aura au moins pour avantage d'utiliser la licence officielle avec les vrais noms de teams et de pilotes et, bien sûr, d'authentiques tracés du championnat. Les victoires donneront droit à de nouveaux pilotes, circuits et même plein de jolies gonzesses en short. Ouf, à défaut de cramer le bitume, on pourra toujours se rincer l'œil.



Professor Fizzwizzle...

... aura sa suite ! Cet excellent petit jeu de réflexion (www.grubbygames.com) reviendra dans quelques mois avec probablement cinquante milliards de niveaux supplémentaires. Voire un peu moins.





Étrange stratégie

Prenez quelques grammes de stratégie en temps réel, un soupçon de jeu de rôle, des graphismes dignes de la Nintendo 64, collez le tout dans un shaker et agitez pendant quelques secondes. Voilà ! Vous obtenez Dimensity, peut-être futur jeu des Tchèques de Dagger Games. Je dis peut-être car le titre n'a toujours pas d'éditeur et donc, a fortiori, pas de date de sortie. Vu que le site officiel http://dimensity.dagger-games.com donne plus envie d'égorger des poulets que d'investir de la thune dans le projet, je ne suis pas forcément sûr que les développeurs aient mis toutes les chances de leur côté.

Morgan 2toa



Record battu ! Record de quoi ? Ben du SMS le plus rapidement tapé, pardi. Bravo à Morgan Pogzar, 13 ans, qui a réussi à aligner le célèbre « Supercalifragilisticexpialidocious » (issu du film Mary Poppins) en seulement 15 secondes avec un simple clavier de téléphone mobile. La maligne a ensuite avoué balancer pas moins de 8000 messages par mois à sa famille et ses amis. C'est ce qu'on appelle une femme de caractère.

Ubi 2007

Je sais ce que vous vous dites depuis le début de cette rubrique, ça manque grave de fric, de thune, de pépètes quoi ! Alors on va vite se faire une petite news financière tous ensemble. C'est parti ! Ubisoft vient d'acquérir Sunflowers, l'éditeur de la célèbre série des Anno (1503,1602 ou le petit dernier 1701) qui, d'après Yves Guillemot (grand manitou d'Ubi) est très populaire (comprenez rentable) en Allemagne. Pour asseoir un peu plus sa prise de contrôle sur la franchise, l'éditeur français disposera également de 30 % de participations dans Related Design, l'équipe germanique en charge du développement.

Vu les résultats de l'éditeur français (680 millions de chiffre d'affaires sur le dernier exercice fiscal), les plus craintifs peuvent être rassurés, l'aspect gestion devrait rester de bonne facture. Si j'ose dire.



Un été tout en blanc



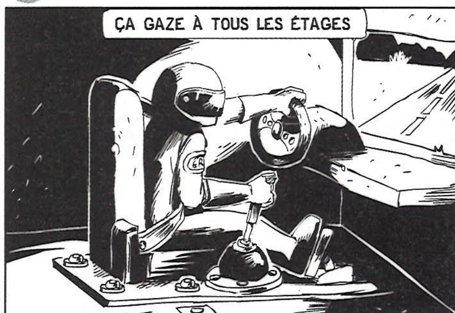
En lisant cette news, vous allez probablement économiser 460 euros. Ni plus ni moins. Car, comme toute personne normalement constituée, vous avez bavé sur Lost Planet, l'incroyable shoot de Capcom sur Xbox 360.

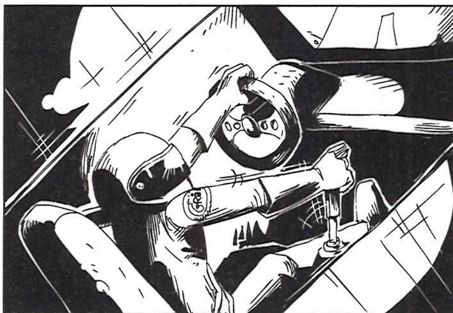
Et depuis vous êtes là, fébrile, les billets entre les mains, à vous demander s'il faut craquer ou pas.

Eh bien voilà, vous pouvez ranger les biftons dans votre poche, le jeu sort sur PC au mois de juin et, en toute logique, ça devrait tuer la gueule.

Je dis bien « normalement » car ces gens-là sont capables de tout foirer au dernier moment. Sans vouloir remuer l'Onimusha dans la plaie.

Ça gaze à tous les étages







Chacun chez soi



Depuis quelques années le débat fait rage : les FPS sont-ils réellement jouables dans leurs versions pour consoles ? À Joystick, on se garde bien (le pad c'est nul) de prendre position (la souris et le clavier, ça tue) sur ce pointilleux sujet (les consoles à la poubelle). Quant à Paul Hedgewood, le boss de Splash Damage (Ennemy Territory : Quake Wars), il s'est prononcé sur le sujet, fustigeant la possibilité pour les joueurs PC et consoles de s'affronter en simultané sur les mêmes cartes. Une position justifiée par le fait que les périphériques de jeu étant très différents les uns des autres, il est impossible de parvenir à un gameplay parfaitement équilibré. Voilà qui sonne un peu comme un tir de fusil à pompe propulsé dans le dos de Microsoft. Le géant de Redmond prônant le « cross platform » afin (évidemment) de nous le vendre via son service Live et des jeux comme Shadowrun. La bonne nouvelle, c'est que si vous cherchiez quelque chose à faire cet été, une place sur le yacht de Bill Gates vient de se libérer.



Mes dix ans

Aussi incroyable que cela puisse paraître, Duke Nukem For Ever vient de souffler ses dix bougies. Oui, dix ans que le jeu a été annoncé dans la presse et dix ans qu'on se demande s'il n'est pas tout simplement codé avec des crayons et des blocs de feuilles A4. Allez, courage, ça ne devrait plus trop (ah ah) tarder.

ÇA PUE



Au Canada, on ne déconne pas à avec la sensibilité olfactive des chauffeurs de bus. D'après nos confrères de France 2, une usagère ayant eu la mauvaise idée de se tartiner d'un parfum de grand nom, en a fait l'amère expérience lorsqu'elle a été priée de continuer son chemin à pied. C'est déjà la deuxième fois que cela arrive et manifestement, dans les deux cas le même parfum a été mis en cause. Et parce qu'on est sympa, on ne dira pas qu'il s'agit de Very Irresistible de Givenchy.

Operation Flaspoint 2...



... est désormais confirmé et devrait sortir dans le courant 2008. Oui ça fait loin, mais vu la première capture d'écran balancée par Codemasters, je doute qu'on dispose d'une machine assez puissante pour le faire tourner avant cette date.

Condoléances



Cette année, l'E3 (www.E3expo.com), ou plutôt ce qu'il en reste, ne présentera que 32 exposants. Bien sûr, quand on compare aux centaines de sociétés des années précédentes, ça paraît un peu maigre. Cette fois, c'est sûr, le « plus grand salon du Jeu vidéo » s'est transformé en placard à balai.

Don du sang



Amis du comte Dracula : vous allez être gâtés. D'abord avec Dracula : Origins de Focus Home Interactive (prévu pour 2008) et ensuite avec Dracula 3 chez MC2 (pour fin 2007). Le premier devrait être un jeu d'aventure alors que le second sera un jeu… d'aventure. Ah ben c'est malin ça, tiens. Notez que le titre de Kheops Studios (Dracula 3, donc) est la suite de Dracula : Résurrection et Dracula 2 : Le Dernier Sanctuaire, deux titres parus respectivement en 1999 et 2000. Si vous n'avez strictement rien compris à tout ce que je viens de vous raconter, retenez juste que plein de jeux sur Dracula sortiront dans un proche avenir. Ça suffira pour l'instant.

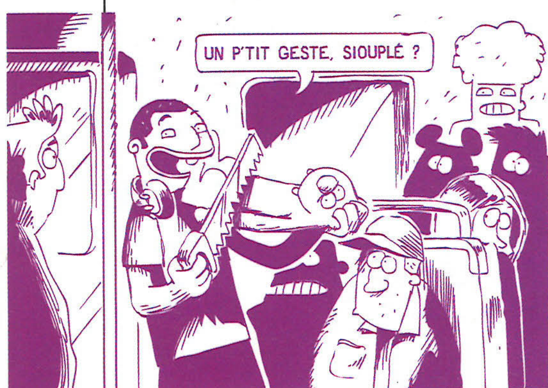


Mourir dans la dignité

En Norvège, on ne badine pas avec le droit des animaux. Un groupe de recherche dédié à l'Ethique de l'élevage de morue (si, si) a dénoncé le sort cruel réservé à ces charman... ces bestioles lors de leur exécution : asphyxie d'une demi-heure suivie d'un bon coup de gourdin dans la tronche. Pour éviter tout ce stress qui influe sur la qualité du produit final, le docteur Hilde Toften préconise donc une simple électrocution. Ce genre de mise à mort serait bien plus agréable et pour votre brandade, et pour l'intéressé. Tant mieux, je ne supportais plus ces rictus de terreur sur l'étal du poissonnier.

Dans ses rêves

Je suis persuadé que les Allemands ont récemment inauguré une université du « point & click » et diplôment, chaque année, des centaines de développeurs qui nous en sortent à tour de bras. Oh, on ne va pas s'en plaindre, on aime bien ça les jeux d'aventure alors évidemment, on ne peut que sautiller de joie face à la sortie prochaine de (je respire un grand coup) : Everlight : Candles Fairies and a Witch (pfiouuuu). L'histoire raconte les aventures de Melvin, un gosse rêveur n'aspirant qu'à devenir chevalier, sorcier ou toute forme de vie capable de faire tomber les gonzesses comme des mouches. Autour de lui, tout le monde s'en fout et le prend pour un demeuré jusqu'au jour où... Pour connaître la suite de cette phrase, vous devrez attendre le troisième trimestre de cette année et la sortie du jeu. Quel suspense.



Mélodie en sous-sol

Face à l'ennui, on a tous une manière différente de réagir. Par exemple à la rédac, quand on ne sait pas quoi faire, on descend au troquet d'en face et on lève le(s) coude(s) pour passer (beaucoup trop) le temps. Quant à Nacho Campillo, célèbre chanteur espagnol du groupe Tam Tam Go, il descend incognito dans le métro de Madrid et joue de la guitare devant des usagers totalement indifférents à sa musique. À tel point qu'en une heure, le bonhomme n'a ramassé que 71 ridicules petits centimes, soit même pas assez pour acheter un ticket de métro et rentrer chez lui la queue entre les jambes. Et dire que j'ai gagné plus de dix fois cette somme en écrivant cette brève, j'ai presque honte.



Même pas mal

Finalement, reprenez le PC que vous vous apprêtiez à offrir à votre pote consoleux (voir news plus bas) vu que cette enflure aura droit au cinquième épisode de Burnout (sous-titré Paradise) et qu'on a beau agiter les bras et les jambes, Electronic Arts continue à nous snober. De toute façon, cette série est complètement nulle, molle et moche comme un pou. Ouh là là oui, et je ne dis pas ça parce que je suis jaloux. Pfff.





Assassin's Creed...

... sort demain ! Non je déconne. La future tuerie d'Ubisoft est toujours prévue pour la fin de cette année et en voilà de nouvelles images. Dire qu'on y a joué et c'est vraiment trop bien. Non O.K., là aussi je déconne.



GTR...

...ne verra finalement jamais le jour sur Xbox 360. Le jeu a finalement été annulé par son éditeur THQ. Vous pouvez donc courir offrir un PC flambant neuf à tous vos amis consoleux, c'est pour la bonne cause.

La colline a des jeux

On croyait la série définitivement morte et enterrée après le décevant « The Room », mais un cinquième épisode de Silent Hill verra bel et bien le jour. Quand on sait que la plupart des opus précédents (mis à part le premier) sont sortis sur PC, on ne peut que lever un sourcil intéressé à la lecture de cette annonce. Et en plus, les développeurs affirment le vouloir très proche du second volet que la plupart des fans considèrent comme le meilleur de la série. Une bonne nouvelle donc, même si on attendra une confirmation de la version PC avant de sauter en l'air.



Fracture numérique





LucasArts vient d'annoncer la mise en chantier d'un nouveau titre et, accrochez-vous, ce ne sera pas un jeu avec des Jedis ou des clones. Développé par Day 1 Studios, Fracture sera un jeu d'action à la troisième personne dans un univers futuriste avec des soldats cybernétiques, des mercenaires génétiquement modifiés, et tout ça dans un monde ravagé par de vastes catastrophes écologiques. Un bon titre blindé d'espoir donc. Annoncé pour l'été 2008, il a déjà son petit nid sur le Web à l'adresse www.lucasarts.com/games/fracture. Curieusement, alors que tout le monde sait bien que la machine la plus puissante de l'univers est sans conteste le PC, Fracture n'est apparemment prévu que sur consoles. Mais je suis sûr que c'est une coquille du webmaster.



Caca fou

Sheryl Crow n'est pas qu'une ex-éleveuse de cyclistes, c'est aussi une artiste engagée qui cherche de vrais remèdes contre le réchauffement climatique. Adepte des solutions radicales, elle a proposé sur son blog que chacun se contente d'un seul carré de papier par passage aux toilettes. Des propos qu'elle regrettera sans aucun doute après sa prochaine soirée choucroute.

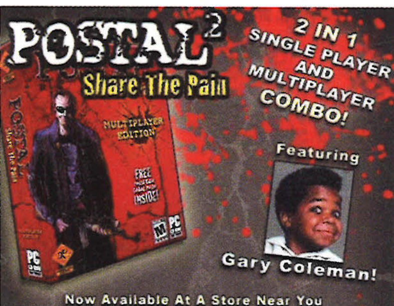
« Tu prends toutes tes petites affaires… »



Petite secousse dans le monde des consoles avec l'annonce du départ de Ken Kutaragi, l'inventeur de la PlayStation, qui quitte son poste de big boss de SCEI, la division jeux de Sony. Enfin, officiellement, il démissionne. Officieusement, on lui aurait gentiment indiqué la direction de la porte en accompagnant le geste d'un mouvement de balancier du pied relativement explicite. Même si personne ne le clame haut et fort, on peut néanmoins supposer que ce « départ » est une conséquence directe du semi-flop de la PS3. Non pas que la console se vende mal, mais elle coûte cher à produire. Et tout ça asphyxie le géant nippon. Du coup, exit le responsable de la StationJeu Trois. Reste maintenant à espérer qu'ils ont d'autres étapes à suivre dans leur plan de relance. Parce que virer le mec qui a déconné et prier pour un monde meilleur, ça n'a jamais suffi. Demandez à George Bush.

Un beau timbré

Dans une interview assez complaisante parue dans les colonnes de nos confrères de Gunk Magazine, Vince Desi, le boss de Running With Scissors, profite des dix ans de Postal, son jeu trash et politiquement pas correct, pour faire le bilan de sa « carrière ». En dehors de longs passages inintéressants, où Vince nous parle de son entrejambe, du film postal (réalisé par Uwe Boll, chouette alors), de Gary Coleman, de ses autres amis et de toutes les bêtises qu'il a faites sous l'influence de l'alcool, on y apprend notamment que le troisième volet de son jeu phare devrait voir le jour en 2008, sur PC et Xbox 360 et que globalement, on aura toujours droit à la même recette, à savoir un FPS sanguinolent, décalé et vulgaire. 2008, c'est aussi l'année où l'on recommencera peut-être à vous en parler, parce que soyons francs : d'ici là, on aura sans aucun doute des choses nettement plus captivantes à mettre dans nos pages.





City of World of Everquest Ultima Online of Camelot

Dans le business très concurrentiel des MMO, une nouvelle société vient de voir le jour. Baptisée Colony Studios, la boîte sera chapeautée par Michael Wallis (ancien producteur senior sur Eve Online) et comptera parmi ses rangs des vieux briscards d'Age of Camelot, Everquest, City of Heroes, Lord of the Rings Online et Ultima Online. Que du beau monde, donc. Dans un récent communiqué, l'ami Michael a déclaré que leur objectif était « d'insuffler un peu de sang frais dans l'univers sclérosé des jeux en ligne », en permettant notamment aux joueurs d'avoir un plus grand contrôle sur le contenu. Leur premier titre n'est cependant pas prévu avant fin 2009, ce qui laisse donc encore un peu de marge à nos amis de Blizzard pour finir de dominer le monde.

Phrase à la con

3 mai 2007 – 14 h 00

Faskil : « Bon, plus que 1 500 signes ».
Yavin : « Avec Goldman, il en aurait suffi d'un ».

C'est pas si souvent qu'on nous donne l'occasion de jouer un enfoiré notoire, mais Kane & Lynch va réparer cet oubli. Dans une atmosphère à la Heat (ou Ronin si vous avez mauvais goût et/ou que vous écoutez Mylène F.), on y suit la cavale de deux anti-héros aux dents pourries se livrant à des massacres de mafiosi, flics et autres innocents passants. Pourquoi ? Pour le fun d'abord, pour servir le scénario ensuite. Petit rappel pour les vilains qui n'ont pas lu notre numéro de l'été dernier : Kane (c'est vous) est un paisible mercenaire, condamné à mort par un horrible tribunal américain liberticide. Il s'évade en compagnie de Lynch (c'est l'autre), un schizophrène condamné pour le meurtre de sa femme. Pour apaiser les esprits de ses anciens employeurs, Kane enchaîne les missions, accompagné par des alliés occasionnels plus douteux les uns que les autres… et surtout par Lynch.



Un jeu vraiment pas prévu pour les pisseux. Mais bien que violent et légèrement immoral, méritait-il pour autant d'être interdit aux moins de 18 ans ? Les clochettes de la fée-censure tintent à mes oreilles.



Défoulez-vous sur le décor et admirez le réalisme de sa destruction, quel dommage que l'on ne puisse se blesser avec les morceaux.

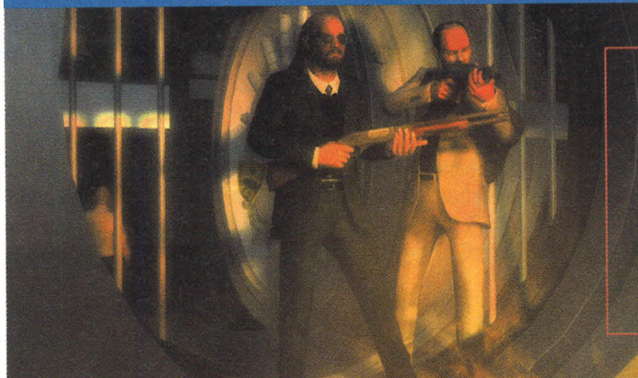
Psychologie magazine

L'état mental de ce dernier devrait être un élément important du gameplay. En fonction de ce qu'on lui demande de faire, Lynch oscillera entre le calme olympien et le dépiautage systématique de blessés par arrachage testiculaire. C'est encore trop tôt pour jauger de l'intérêt : ça ne saute pas aux yeux sur les deux niveaux de démo mais le potentiel est là. Techniquement, IO assure le spectacle, avec des décors réalistes et destructibles. La ville et la boîte de nuit que l'on a pu voir sont bien reproduites, avec une profondeur de champ impressionnante. Le gros reproche que l'on peut formuler tient à l'invraisemblance de certaines situations, c'est du jeu vidéo, mais y a quand même des limites… Kane est pour ainsi dire invulnérable, enfin c'est ainsi que l'on peut qualifier un gars capable d'encaisser une quinzaine de bastos dans l'estomac sans sourciller. Un chargeur de plus lui fera mettre genou à terre. Ses équipiers ont alors une poignée de secondes pour lui planter une seringue d'adrénaline miraculeuse, guérissant aussi bien les ulcères que les blessures par balle dans la trachée.



>Genre : Shoot immoral
>Éditeur : Eidos
>Développeur : IO interactive/Danemark
>Sortie prévue : Noël 2007

KANE & LYNCH : DEAD MEN



Kane et Lynch : Dead Men s'annonce comme un déluge de sales gueules : Kane, le balafré ferait peur à sa mère, et Lynch, le redneck a l'air d'avoir mangé la sienne.



Sous la sale tronche du tueur, il y a un cœur sensible qui bat.

À l'épreuve des balles

Additionné au fait que les ennemis ont appris à tirer avec Maxime Brunerie, cela peut donner des scènes cocasses. L'un de nos collègues a réussi l'exploit d'éliminer toute une brigade de bidasses japonais surentraînés, simplement en leur fonçant dessus et les égorgeant un par un. Il faut juste rester zen pendant que l'on vous canarde… Voulu comme un titre demandant une once de finesse, la mécanique K&L semble vite débordée si l'on fonce dans le tas. Quant aux nombreux civils peuplant les séances de gunfight, pas besoin d'être un psy pour dénoter leur très forte tendance au suicide. S'ils ne galopent pas en agitant les bras vers la position d'où vous tirez sur la police antiterroriste, ils rebondissent contre les murs en hurlant pour venir embrasser le canon de votre fusil à pompe. Durant la séquence de la boîte de nuit, pas un n'a l'idée de fuir vers la sortie. C'est ballot : voilà un jeu capable de nous placarder sans effort des centaines de figurants crédibles visuellement, mais qui se retrouve plombé par une I.A. malhabile et des failles de gameplay. IO a cependant jusqu'à Noël pour arranger tout ça, on va même leur envoyer 47 pour les motiver à la tâche. Manquerait plus qu'un jeu sur lequel on a fait la couv' soit mauvais, non mais.

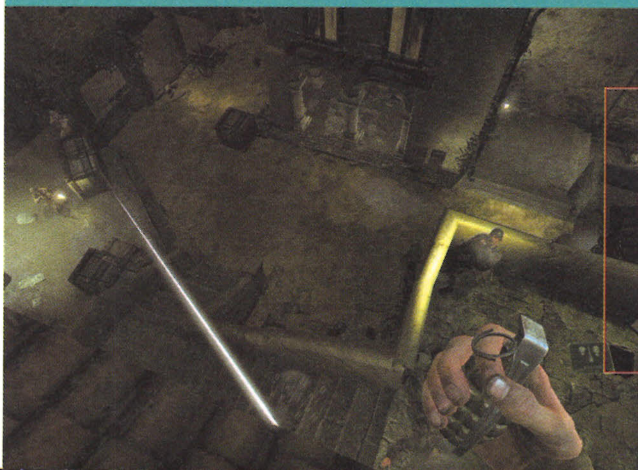
Savonfou & Styx

Décidément, Electronic Arts ne manque pas d'humour. Présenter un titre, dont le thème est la Seconde Guerre mondiale, en plein milieu de la rue de la Paix, c'est plutôt cocasse. C'est donc en plein cœur de Paris que nous avons assisté au dernier né de la série Medal of Honor intitulé Airbone. Direction le Salon de présentation dans un grand hôtel où les journalistes de jeux vidéo ne font pas très local : nos comptes en banque manquaient de zéros et nos fringues d'une griffe de haute couture. Chose amusante, EA s'est vite fait remettre à l'ordre à cause d'un volume sonore un poil trop important. On imagine mal les invités de la présentation Kodak, qui se déroulait à côté, apprécier la musique de fond. En même temps, Airbone ne fait pas dans la dentelle. C'est la guerre, mon bon monsieur, ça tire, ça explose, ça crie, alors forcément, ça fait du bruit. Une fois le problème de voisinage réglé, tout a démarré avec un petit laïus de Patrick Gilmore (producteur exécutif) visant à casser vite fait du sucre sur le dos de son concurrent Call of Duty : Medal of Honor offre plus de liberté et n'est pas « scripté » comme un COD. Au moins le ton est donné et, en même temps, il n'a pas totalement tort le père Patrick. Surtout qu'Airbone offre une véritable sensation de liberté.



>Genre : Chute libre
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : EA Games/États-Unis
>Sortie prévue : Août 2007

MEDAL OF HONOR AIRBONE



La grenade fait toujours son petit effet : soit le mec en face perd ses deux jambes, soit il détale avant que ça saute. Dans tous les cas, c'est gagné.

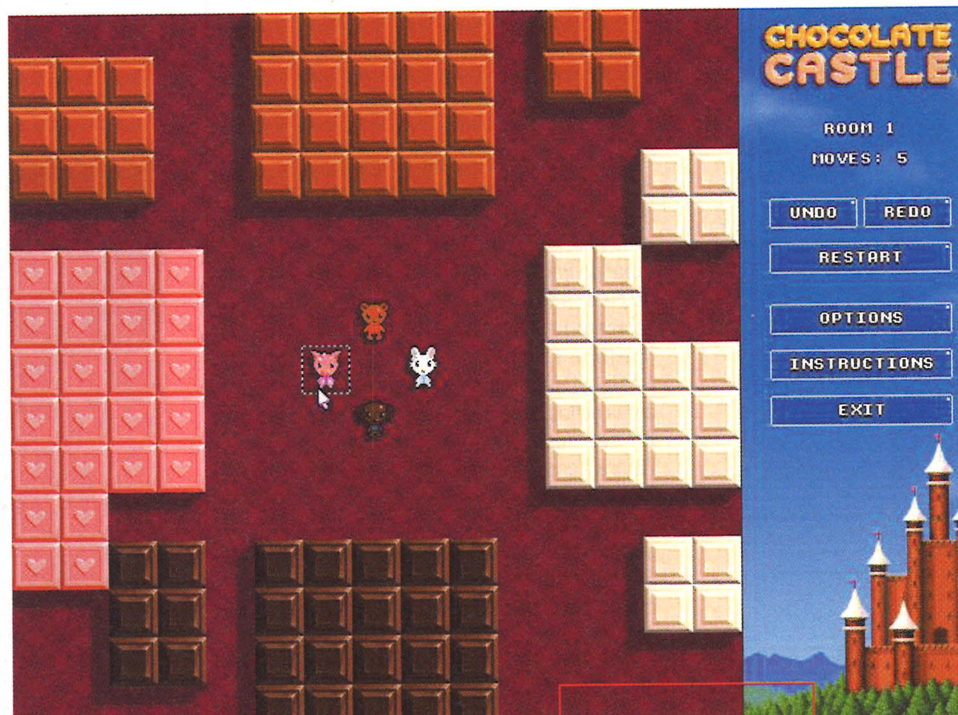


Le but est d'éviter d'atterrir sur le canon d'un ennemi.

Joli feu d'artifice, vu d'en haut

Vous voilà dans la peau de Boyd Travers, un soldat de la 82e division aéroportée qui débute chaque mission dans les airs. C'est d'ailleurs la grande nouveauté de cet opus qui enterre définitivement le système de respawn auquel nous sommes habitués dans tous les FPS. Ici, c'est le saut en parachute qui détermine le point de départ pour la mission en cours. Une fois en dehors de l'avion, vous dirigez votre soldat à travers des tirs ennemis en tentant d'atteindre le point de chute le moins dangereux à votre goût. Cela peut être une rue, un toit... À vous de juger, mais il faut réagir vite car vous n'aurez pas vraiment le temps de récupérer vos esprits lors de l'atterrissage. Direction les points d'objectifs indiqués par le radar pour accomplir votre mission. Si les ennemis vous ont accueilli à coups de fusil, vous aurez droit à un nouveau saut, et ce, dès que votre personnage mourra. Cette liberté de mouvement implique des ennemis qui ne sont pas programmés pour réagir en fonction d'un chemin prédéfini. À ce niveau, on nous affirme que l'I.A. a été travaillée et que les soldats réagissent intelligemment et différemment en fonction de votre placement et de vos actions. Quoi qu'il en soit, tout semblait être au point sur le niveau de démonstration présenté. Pour le reste, Airbone ne semble pas s'écarter de la série Medal of Honor et ne devrait pas franchement changer les habitudes des accros du genre.

Cyd



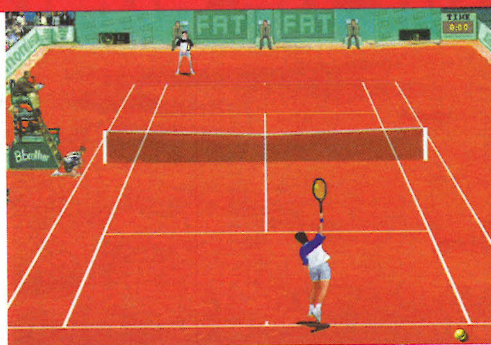
Chocolate Castle
Voici le jeu indé vainqueur du concours de « gros laid du mois ».

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

Dans le petit monde du jeu vidéo, on trouve pas mal de concepts permettant aux développeurs amateurs de se faire la main sans trop en baver. Citons pêle-mêle Tetris (d'ailleurs celui-là vous pouvez arrêter, je crois que j'ai eu ma dose), Pac-Man (pareil) ou le un peu moins célèbre shoot'em up Tempest que la plupart des gens connaissent sous le nom de Tempest 2000, le remake sorti, comme son nom ne l'indique pas, en 1996. Tout cela pour en arriver à Ultra www.ultrathegame.com, un remake du remake mais quand même assez bien foutu pour qu'on en parle dans ces colonnes. C'est rapide et frénétique, joli mais psychédélique et une fois que l'on commence, on ne fait plus qu'y revenir toutes les dix minutes afin d'améliorer son score. Lors de ces tranches de dix minutes pendant lesquelles vous ne glandez pas grand-chose, pourquoi ne pas lancer une partie de Chocolate Castle www.lexaloffle.com/choc.php ?

Chocolate Castle

Faites donc abstraction des graphismes « pré-jurassiques » et lancez-vous à la conquête des 120 salles de ce chouette jeu d'énigmes dans lequel il faut éliminer des morceaux de chocolat à l'aide de petits animaux voraces mais néanmoins sympathiques. C'est quand même un peu cher (près de 20 euros) mais la démo est là pour essayer le jeu sans mettre la main à la poche, donc vous pourrez toujours envoyer un e-mail d'insultes aux développeurs après avoir goûté à leur production si vous estimez ça abusé.



Tennis Elbow Manager

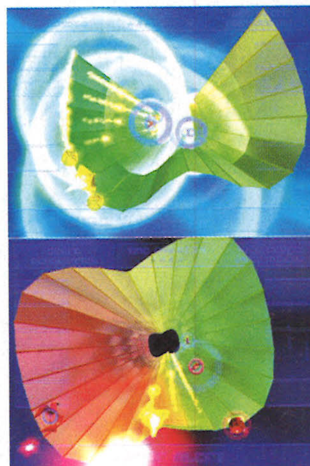


Tennis Elbow Manager
Si vous n'aimez pas les chiffres, passez votre chemin.

À VOTRE SERVICE

Passons au sport avec Tennis Elbow Manager www.managames.com. Enfin à la gestion sportive plutôt, on ne va quand même pas se faire des bobos aux muscles lors d'activités physiques intenses, hein ? Ici on ne fatiguera que le cerveau puisque le jeu se présente, à l'instar des autres titres estampillés « manager » comme un petit tableur avec des feuilles de chiffres à gérer. On y incarne un « coach » (un entraîneur avec un nom plus tendance, quoi) et le but est de faire progresser nos poulains vers les sommets de la gloire et de la déchirure musculaire. Le jeu inclut même des événements majeurs comme la coupe Davis ou la Masters Cup tout en couvrant une période allant de 1990 jusqu'à 2022. La version d'évaluation permet de s'essayer à deux saisons complètes avant de décider de passer à la caisse. Cela dit, il est tout à fait possible que les chiffres vous gonflent et que votre truc, ce soit l'action pure et dure. Dans ce cas, les développeurs ont prévu le coup avec un Tennis Elbow (tout court) déjà évoqué il y a fort longtemps dans ces pages et permettant de se débarrasser de toute activité cérébrale pour se concentrer sur le simple renvoi de balle à l'autre bout du court. Et si ça ne vous convient toujours pas, vous trouverez, des mêmes auteurs et sur le même site, le très chouette « Balloon Rain » mais là vous commencez à devenir lourd.

Ultra Ça n'a l'air de rien là mais quand ça bouge, ça va trèèès vite.



Ultra Puisque je vous dis qu'il ne s'agit pas du dernier modèle de saladier Ikea.

TAPIS DANS L'OMBRE

Tapons maintenant le carton avec PiddlePup Pirate Poker www.piddlepup.com/?q=node/51, un chouette petit jeu qui devrait être sorti au moment précis où vous lirez ces lignes. Légèrement opportuniste, vu l'engouement actuel pour le poker, le titre présente l'avantage



Piddlepup Poker
Comme sur Arte, l'intérêt se trouve dans le dessous des cartes.

guerre, donc) et plutôt bien réalisé à l'aide d'un zouli moteur 3D qui va bien. On dispose de quelques unités et il suffit d'orienter les tirs avant de balancer la sauce (des missiles en l'occurrence) sur le camp adverse, le premier qui a décimé les troupes de l'autre remporte la médaille d'or de la bravoure et du plus crétin habillé en kaki. Vous l'aurez compris, on a affaire à un genre de Worms mais à l'univers vachement plus réaliste et aux possibilités quand même un tantinet moins nombreuses. Néanmoins, la réalisation s'avère d'excellente facture et regarder les projectiles prendre leur vol est tout de même assez captivant pour nous tenir de longues heures en haleine devant l'écran. Au début, c'est carrément hypnotique à tel point que j'ai subitement ressenti une énorme envie de m'engager dans l'armée pour faire profiter des populations entières de ces moments de poésie et de grâce avant de me rappeler que, pour une raison curieuse, les civils n'apprécient pas énormément la présence des militaires à proximité de leurs habitations. Allez comprendre pourquoi. En tout cas, le titre d'Hyperkat Games est entièrement gratuit et devrait vous captiver un petit moment. Si ce n'est pas le cas, d'autres jeux sont à tester sur leur site officiel.



Piddlepup Poker

puisqu'il se déroule au joyeux pays des pirates avec des gros drapeaux à tête de mort et tout. Pour le reste je ne vais pas vous en tartiner dix pages, c'est du poker avec plusieurs modes de jeu (parmi six variantes) et de jolis graphismes. Pas de quoi fouetter un chat, casser trois pattes à un canard et rien ne sert de courir il faut partir à point. Ou un truc comme ça. Et maintenant, amigos, passons au remake d'un jeu Amiga. Je sais, cette transition mériterait un cassage de tête à coups de chaise mais c'est aussi pour ça que vous m'aimez. Bref, je vais donc vous parler de Lionheart http://b3dgs.free.fr/, nouvelle version d'un titre du début des années 1990 et dont le concept n'avait, à l'époque, pas grand-chose d'original puisqu'il s'agit d'un jeu de plate-forme assez banal. Sauf que le titre de Thalion Soft disposait d'un gameplay super léché et d'assez jolis visuels pour démarquer leur titre de la masse de jeux du genre qui sévissait alors sur les étals des boutiques. Cette nouvelle version n'en est encore qu'au stade bêta mais un petit coup d'œil à la section « download » du site vous indiquera les modalités à suivre pour en profiter.



Lionheart

Canons de beauté

Ça manque quand même de brutalité tout ça, alors on va y remédier avec Scudbuster www.hyperkat.com, un bon jeu de guerre 100 % explosions 0 % réflexion (comme la

Musée des horaires

Et chauffeur de bus, ça vous dit ça comme activité ? O.K. je sais, ce n'est pas le boulot le plus sexy de l'histoire de l'humanité mais je vous rappelle qu'il n'y a pas de sots métiers et que ces gens sont quand même mille fois plus utiles à la société que la plupart d'entre nous.
Pour découvrir leur activité, rien de tel que Bus Driver www.busdrivergame.com, une simulation intéressante même si techniquement un peu à la ramasse. À la place du chauffeur : vous, dans le rôle de l'empêcheur de tourner en rond : le chrono et en guest-stars : les passagers. À vous de rouler contre le temps tout en respectant les règles de circulation afin de déposer vos clients à temps à l'arrêt suivant. Quand on le dit comme ça, ça a l'air d'une

Lionheart
Visuellement, on reconnaît bien l'époque Amiga (vaincra !!!).





Scudbuster
C'est quand même dingue cette manie militaire de faire du troc avec des missiles.



Scudbuster
Enfin un jeu au concept blindé de bonnes idées.



Bus Driver
Ce n'est pas Test Drive Unlimited mais ce n'est pas horrible non plus.



Bus Driver Les célèbres bus londoniens sont évidemment présents.



Run Rabbit RUN ! L'idée c'est de ne surtout pas tomber dans le jaune.



Run Rabbit RUN ! Mangez des carottes !

simplicité enfantine mais, vous pouvez me faire confiance, on est loin, très loin, d'un jeu facile. Les vrais passionnés de bus (enfin j'imagine que ça existe, il y a bien des collectionneurs de chaussettes) seront ravis d'apprendre la présence de douze véhicules différents à conduire sur pas moins de trente lignes à desservir. La circulation est plutôt dense, la météo est gérée et, très franchement, mis à part le moteur 3D un peu à l'Ouest, Bus Driver est réellement et étrangement trippant. Et je ne sais pas pourquoi mais maintenant que j'ai fait cette petite confidence, je pense que tout le monde va se foutre de ma gueule pour les vingt prochaines années.

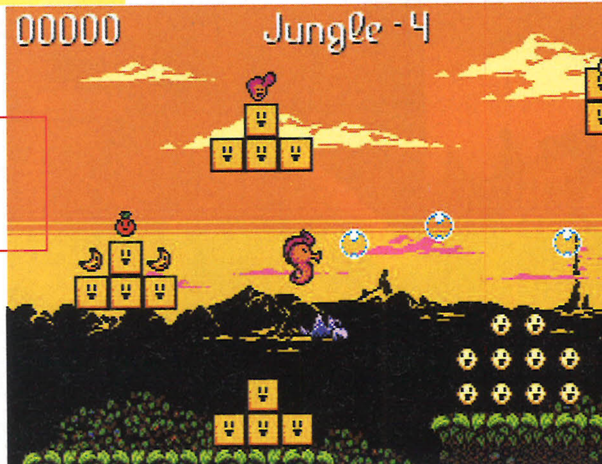
Quoi de neuf, docteur ?

Et maintenant une autre confidence, depuis le début de cette rubrique, je tape sur le clavier avec une ignoble petite coupure à l'index gauche. Je ne sais pas si vous imaginez la torture mais il faut vraiment que je vous aime pour subir un tel supplice. Tiens, ça s'est à nouveau ouvert, quel est ce liquide rougeâtre qui se déverse par litres sur mon clav... oh ça va, je plaisante, revenez jouer avec moi au lapin. Oui, au lapin, grâce à Run Rabbit RUN ! http://games.xzist.org/runrabbit/, un bon jeu de plate-forme bien rigolo et aux graphismes concepts. Retenez bien cette astuce, quand les visuels semblent avoir été réalisés par le petit Arnaud, trois ans, on parle alors de « concept ». Voilà qui vous servira lors de vos dîners mondains quand il s'agira d'épater la grande Suédoise aux jambes stratosphériques à qui vous aimeriez bien expliquer une autre manière de « jouer au lapin ». Si elle refuse, vous pourrez toujours vous consoler avec Barbie Seahorse Adventures www.imitationpickles.org/barbie/, un autre jeu concept mettant en scène un petit hippocampe bien décidé à se taper un joli voyage vers la Lune afin de... Ah ben de rien, il l'a juste décidé comme ça après avoir ingurgité une bonne petite boîte de céréales aux poissons, apparemment.

Idées au kilo

J'espère que vous aimez les jeux de plate-forme parce qu'on va continuer avec Darwin the Monkey www.rocksolidgames.com/game-darwin.html. La différence c'est que celui-là est réellement superbe avec ses graphismes façon pâte à modeler ultra-colorée. Ça rappelle un peu Donkey Kong Country et ça tombe assez bien puisqu'il faudra justement glaner des bananes tout au long de l'aventure. C'est d'ailleurs complètement dingue cette manie qu'ont les singes de se faire chourer toutes leurs bananes, ça doit probablement être pour ça qu'ils ne sont jamais devenus humains mais je ne voudrais pas me lancer dans d'hasardeuses théories sur l'évolution animale bien que je sois convaincu de la pertinence de mes grandes et profondes envolées philosophiques. Pas vous ? Trêve de réflexion, c'est l'heure de se taper sur la tronche avec Stick www.wired-weasel.com/. Non, pas l'abréviation du titre du mag que vous tenez entre les mimines, Stick, le jeu. On y joue avec ces personnages étranges et généralement utilisés dans les idéogrammes dans le seul but d'en taper d'autres. Il ne s'agit encore que d'une démo mais gageons que si le concept plaît, ses géniteurs seront alors tentés d'en faire un jeu complet qu'ils vous vendront quelques dizaines

Barbie Seahorse Adventures
Dans le niveau du volcan, vous allez voir rouge.



Barbie Seahorse Adventures
Il a quand même bien changé, Super Mario...





Stick
En voilà un qui s'est échappé de la porte des toilettes.



Stick
C'est ce qu'on appelle un jeu « qui tape ».



Feyruna Magie magie...



Feyruna

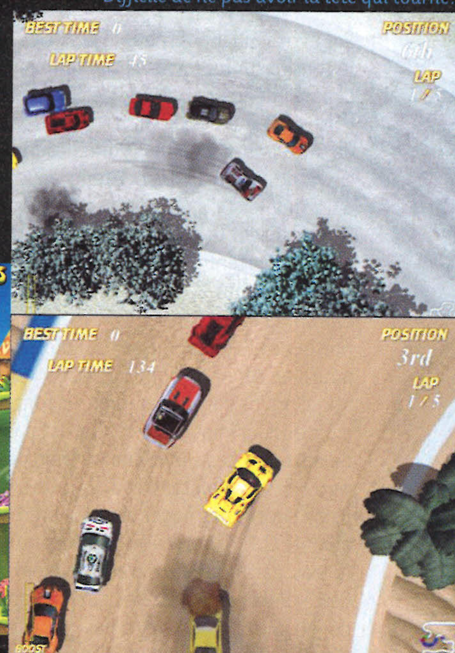
de milliers d'euros payables à crédit sur une petite vingtaine d'années.

Un peu de magie

On ne peut décemment pas terminer une rubrique indé (car oui on arrive au bout, je sais, c'est dur) sans parler d'un jeu de tir à défilement horizontal. Bon normalement on dit scrolling mais j'ai décidé de vous talker en french. Je crois bien pouvoir affirmer que les fées et autres sorcières sont très fashion, oups, à la mode, ces derniers temps. La preuve avec Feyruna – Fairy Forest www.jochenkaercher.de/int/download/Install-Feyruna-US.exe et son petit balai volant. De jolis graphismes, un univers (forcément) enchanteur et une bonne jouabilité suffisent pour passer quelques bonnes minutes de détente. Au cas où ça ne suffirait pas, il y a même des minijeux pour compléter le tout et achever de vous convaincre. Pour conclure je ne peux que rappeler l'existence d'Auto Cross Racing www.kjmsoftware.co.uk/auto_cross_racing/auto_cross_racing.htm, un excellent jeu de bagnoles en vue du dessus et désormais disponible dans sa version intégrale. C'est magnifique, les modèles physiques – passez-moi l'expression – tuent la gueule et ça vaut largement son prix de 18 euros. À condition, bien sûr, d'aimer les jeux dans lesquels il faut connaître le circuit comme sa poche afin de bien anticiper le prochain virage. Et si ce n'est pas le cas, je m'engage à vous trouver un jeu qui développe la mémoire pour la rubrique du mois prochain. De toute façon, d'ici là, vous aurez oublié.

Yavin

Auto Cross Racing
Difficile de ne pas avoir la tête qui tourne...



Auto Cross Racing
La voiture jaune c'est la mienne, même pas honte.

Darwin the Monkey



Darwin the Monkey
Des lianes en folie, ça me rappelle une chanteuse...





Ce n'est pas dit que le casque en citrouille soit super efficace mais au moins ça donne un look sympa.



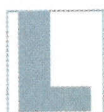
Ce faux Yoda sert de prof durant toute la durée du tutorial.



Vous pouvez admirer l'évolution de votre tour et vous balader dans les différents étages.

OVERLORD

GENRE
Action/aventure
ÉDITEUR
Codemasters
DÉVELOPPEUR
Triumph Studio/Hollande
SORTIE PRÉVUE
Juin 2007



Les petits gars de chez Triumph Studio ont changé leur fusil d'épaule et passent du RTS (Age of Wonders) à de l'action/aventure avec Overlord. Ce dernier permet de représenter le mal façon Dungeon Keeper mais dans un système de jeu complètement différent. Ici, le joueur incarne l'Overlord, une sorte de Sauron, à la vue à la troisième personne. Jadis, des héros vous ont mis une sacrée rouste mais sans vous achever définitivement. Grossière erreur, aujourd'hui vous revenez avec des sentiments de haine et de vengeance plein la tête. Malheureusement, vous avez un petit souci de crédibilité en tant que seigneur du Mal vu votre situation précaire puisque vous vivez dans les vestiges d'une tour qu'il faut absolument reconstruire. En même temps, qui prendrait au sérieux la venue d'un seigneur du Mal S.D.F. ? Il faut mettre la main à la pâte pour démarrer ce chantier : enfin, c'est surtout vos larbins qui vont trimer.

Des bêtes un peu trop bêtes

Pour vous aider à rétablir le chaos et enlever le sourire sur les lèvres des enfants, vous devez commander une armée de petites créatures ressemblant à des gremlins. Il en existe de différentes couleurs (voir encadré) qui vous suivront partout. Vos serviteurs vous obéissent d'un simple clic sans se poser de questions. Ils détruisent le décor, ouvrent les coffres, vous rapportent de l'or et des potions tout en combattant les éventuels ennemis qui vous barrent la route. Ils peuvent même se réunir pour porter des objets, pousser des blocs de pierre pour s'en servir de pont ou activer des leviers afin d'ouvrir des portes. Bref, ils font tout mais aussi n'importe quoi. Il n'est pas rare de retrouver ses serviteurs en train de se noyer dans un mètre d'eau alors qu'à la base ils ne savent pas nager. Je veux bien qu'ils aient le Q.I. d'une huître mais quand même, niveau pathfinding ce n'est vraiment pas ça. Cette bêtise des créatures gâche un peu le plaisir de jeu. Surtout qu'il n'y a pas grand-chose d'autre à faire à part regarder ses bestioles mettre le bordel partout dans le décor. On reste vraiment trop passif à mon goût, malgré un avatar qui peut se battre et envoyer des sorts. Les premières heures de jeu ne nécessitent vraiment pas d'interventions particulières de la part de son héros. Et jouer les spectateurs, ça finit par être un poil ennuyeux. Les casse-tête semblent se limiter à un système clé/porte particulièrement basique. Quant aux combats, ils tournent rapidement à votre avantage sans qu'il y ait besoin de réfléchir préalablement à une stratégie quelconque.





Vos larbins se regroupent par type et peuvent être assignés à des tâches différentes même si ça reste assez limité pour l'instant.

Humour noir

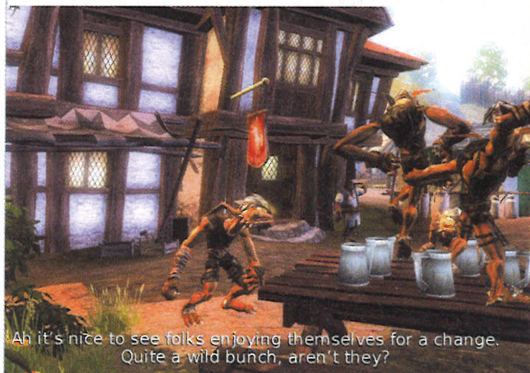
Heureusement, l'humour présent dans Overlord permet d'oublier, un peu, les défauts de gameplay. Durant les différents niveaux, on peut observer certains serviteurs se fabriquer un casque en forme de citrouille avec les restes d'un champ ravagé par leur soin ou uriner



partout après avoir vidé les chopes de bières d'un village. Bon faut aimer, mais moi c'est le genre de délire qui me fait marrer, donc j'accroche à 100 %. Par contre, il semblerait que ce genre de contenu soit très limité. Sans devenir ultra-sérieux, vos serviteurs ne sont pas à l'affût de la moindre connerie à faire lorsque vous avez le dos tourné et c'est carrément dommage. L'humour noir et les décors plutôt jolis donnent également envie de découvrir ce que ce titre a dans le ventre. Ce qui est toujours bon signe surtout vu l'état de cette version bêta. Elle est un poil à la rue niveau optimisation de gameplay, le



Entre deux massacres, rien de tel que vider quelques bières et s'amuser à voir qui pisse le plus loin.







combo clavier/souris n'étant pas à son avantage. On sent le portage prévu sur Xbox, optimisé pour être joué au paddle. Reste à voir ce qu'Overlord nous réserve pour la suite et s'il arrivera à nous accrocher. Pour l'instant, on reste sur notre faim malgré un certain potentiel.

Cyd





DALTONIEN S'ABSTENIR !

Un des attraits d'Overlord est de gérer sa petite armée de « minions » à la baguette pour qu'ils accomplissent tout un tas de tâches à votre place.
Au début de l'aventure, vous disposez d'un nombre très limité de créatures sous vos ordres et uniquement de race marron. Cette couleur représente les guerriers qui combattent au corps à corps. Par la suite, vous pouvez obtenir les rouges, qui se battent à distance en lançant des boules de feu. Les verts sont immunisés au poison et permettent donc d'accéder à des endroits mortels pour vous et le reste de vos troupes.
Enfin, les bleus sont les seules créatures à être capables de nager. Naturellement, vous démarrez un niveau avec un nombre limité de serviteurs.
À vous de gérer votre armée en fonction des épreuves à venir afin d'affecter certains types de créatures à des tâches spécifiques. Sachez qu'il est possible de renvoyer vos « minions » d'où ils viennent et d'en recruter d'autres à la place. Commettre des erreurs est donc largement autorisé.









Un p'tit coup de gueule et c'est reparti, encore plus motivé qu'avant.



Noige ou fournaise, le guerrier nordique se fout des températures comme de l'an 40. Il laisse simplement sa masse le guider.



LOKI

GENRE
Hack'n'slash
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Cyanide Studio/France
SORTIE PRÉVUE
mi-juin 2007

Malgré ses sept ans d'âge, Diablo II vient toujours mettre son nez dans les affaires des autres hack'n'slash. En même temps, vu qu'il a imposé un certain standard, il est difficile de ne pas y faire référence. Outre un gameplay à toute épreuve, le démon de Blizzard offre un plaisir et un feeling qu'il est difficile de retrouver chez d'autres titres similaires. Aujourd'hui, c'est Loki qui tente son audition, en comparaison au maître du genre, dans une version bêta limitée et relativement buggée. Ça commence mal !

Boucher, un métier d'avenir

La première approche avec Loki est assez déroutante. Visuellement, c'est plutôt joli sans casser des briques pour autant. Les personnages et décors sont plutôt bien fichus mais l'ensemble ne laisse pas sans voix. Et côté interface, ce n'est pas très instinctif. On cherche les raccourcis pour utiliser les potions de vie et de mana et il faut un léger moment d'adaptation pour se servir des différents pouvoirs. Rien d'insurmontable, c'est juste que nous sommes de sacrées feignasses qui ne voulons jamais lire une notice avant de commencer à jouer, d'ailleurs qui le fait, hein ? Bref, une fois habitué à son perso et ses différentes actions exécutables en quelques clics, tout roule. Je dirais même plus, ça dépote carrément. Une fois en combat, on oublie tout le reste pour taper, massacrer et étriper l'ennemi. Les coups portés se terminent avec un impact bien marqué. On sent la puissance de son personnage et rien que ça, c'est gagné niveau immersion. Surtout que Cyanide met tout en œuvre pour ne pas déconcentrer le joueur de son objectif premier : prendre du plaisir sans prise de tête. Du coup, la gestion de l'inventaire est vraiment bien pensée. Plus la peine de jouer à Tetris avec ses objets pour les organiser dans un sac. Ici, tout est question d'onglets et de listing. Votre inventaire est découpé en plusieurs parties via des onglets (armes, armures, objets divers) dans lesquels sont classés vos différents matos. Un coup d'œil suffit pour voir toutes les épées à deux mains en votre possession et les comparer. Un seul clic permet d'équiper le matériel voulu ou de le vendre chez le marchand. Ce n'est pas forcément sexy mais c'est efficace pour éviter de passer des plombes à gérer son inventaire. Reste à régler des problèmes de confort comme le fait de pouvoir comparer rapidement l'équipement vendu par un PNJ avec celui équipé par son personnage.



La suite, vite !

Pour le reste, le déroulement de Loki reste très classique au genre. Il faut choisir son avatar parmi les quatre proposés (guerrier nordique, combattante grecque, sorcier égyptien

suite page 38 >





O.K. ! Ça gicle un peu. Notez que le rouge apporte quand même une petite touche de couleur non négligeable.



Comme tout hack'n'slash qui se respecte, l'équipement possède un code couleur en fonction de sa rareté. De blanc (commun) à jaune (divin).



In God we trust !

Dans Loki, les arbres de talents sont représentés par les dieux. Chaque héros peut vénérer trois dieux et obtenir des pouvoirs en retour. Quand vous décidez de prier une divinité, en la choisissant dans un autel, 25 % de vos points d'expérience seront réattribués vers votre barre de foi. Une fois cette dernière remplie, vous gagnez un point de compétence à distribuer parmi les talents proposés. Pour augmenter votre barre de foi plus rapidement, il suffit de faire une offrande en sacrifiant des parties d'équipement à l'autel des dieux. Par contre, vous pouvez très bien être athée. Dans ce cas, votre personnage gagnera 100 % des points d'expérience et gagnera plus rapidement des niveaux.

Vous pouvez aussi changer de dieu afin de cumuler des points un peu partout. Bref, la liberté d'action semble assez large à ce niveau. Pour faciliter les choses, les points mis dans un pouvoir peuvent être retirés n'importe quand afin d'être réattribués dans un autre talent, ceci sans même parler à un PNJ (Personnage Non Joueur) et sans contrepartie. Certes, ça simplifie la vie mais ça la simplifie peut-être un peu trop.

À l'heure actuelle, il n'y a pas vraiment de satisfaction personnelle à trouver un combo de talents ou une optimisation de branche digne de ce nom si tout le monde peut arriver au même résultat sans même réfléchir à l'orientation de leur personnage. Pour l'instant, on change de talents comme de chemise en fonction des situations. C'est un peu easy mode quand même !







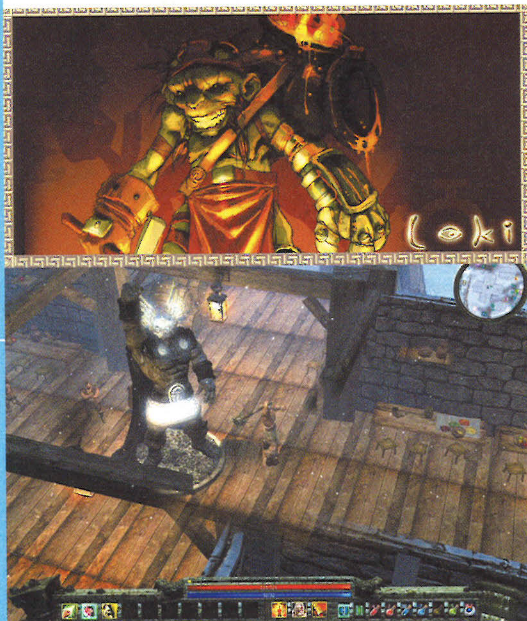
Je ne peux pas l'avoir comme pet, Fenrir ? Scandale !

> suite de la page 36

et chaman aztèque) afin d'évoluer dans une aventure découpée en plusieurs chapitres. Des PNJ offrent des séries de quêtes et diverses récompenses permettant de cumuler encore plus de points d'expérience. Ceci afin de monter en niveau, de gagner en puissance et de partir à la recherche d'équipements de plus en plus puissants. C'est un peu le but d'un hack'n'slash et, sur ce point, il est encore trop tôt pour savoir si Loki sera à la hauteur de nos attentes. Du coup, on est un peu frustré par cette version bêta limitée (un seul perso et un seul acte) car, malgré ses défauts actuels, Loki accroche et donne envie d'explorer le reste de son univers. On veut plus de persos, plus de monstres, plus de tout... alors vivement la version finale !

Cyd





Pensez à bien choisir votre dieu avant de commencer votre course à l'xp.

Tout seul c'est bien, à deux c'est mieux...

Et au-delà, ça devient carrément une orgie. Enfin, pour le coup, ça n'est pas un mal puisqu'un hack'n'slash sans mode multijoueur serait véritablement fade et sans saveur. Loki propose pas mal de choix dans le domaine du jeu à plusieurs. Vous pouvez naturellement inventer des parties en LAN et online avec vos personnages créés dans le mode solo. Ce qui risque de donner un grand n'importe quoi à terme, avec des persos hackés jusqu'aux doigts de pied. La meilleure solution a toujours été d'évoluer via des parties fermées. C'est-à-dire jouer avec un personnage créé sur un serveur dédié. Cyanide propose donc de passer par le Game-Center afin de jouer de manière sécurisée. Pour ce qui est des modes de jeu, vous pourrez choisir du Coop afin de vivre l'aventure de Loki de deux à six joueurs avec une différence de dix niveaux maximum entre les personnages. Si vous désirez taper vos potes, le mode Duel devrait vous satisfaire. Ici, deux joueurs s'affrontent dans un Colisée avec un nombre de potions prédéfinies. Pas question de se gaver de popos en espérant tenir plus longtemps que l'adversaire. Déjà ça, c'est un bon point. Le mode Bataille est similaire au Duel, sauf que l'affrontement se déroule entre deux équipes accueillant jusqu'à quatre joueurs chacune. Quant au Défi, il offre la possibilité de combattre un groupe d'ennemis, seul ou à plusieurs. En gros, vous actionnez un levier dans le Colisée, une grille s'ouvre et une vague de monstres déboulent façon jeu du cirque. C'est festif ! Actuellement, il existe vingt défis qui sont accessibles au fur et à mesure de vos succès : un défi gagné, un défi débloqué. Voilà qui devrait permettre de s'occuper en parallèle de la campagne solo.



Chaque branche de talents dispose de douze sorts actifs et cinq passifs.





AGEOD'S AMERICAN CIVIL WAR

GENRE
Joli Ouargame
ÉDITEUR
Ageod
DÉVELOPPEUR
Ageod/France
SORTIE PRÉVUE
Mai 2007

American Civil War (AACW) est l'aboutissement du projet d'Ageod, développeur français (cocorico !) de jeux avec, au sein de son équipe, quelques pointures dont Philippe Thibaut, le gars à l'origine des Europa Universalis ou autres Victoria (mais si, vous savez, les jeux Paradox !). AACW n'est pas le premier jeu d'Ageod, l'année dernière, ils ont déjà sorti Birth of America, wargame traitant la naissance des États-Unis d'Amérique. Ici, avec AACW, on s'en doute, il est question de la guerre civile américaine, les bleus contre les gris. C'est un wargame, une simulation à l'échelle stratégique (il n'y a pas de module tactique) du conflit entre 1861 et 1865. Les deux camps sont jouables, principalement sur des campagnes avec quelques scénarios isolés reprenant les batailles emblématiques de Bull Run, Shiloh et Gettysburg. Bien entendu, AACW permet le jeu en réseau en 1vs1.



La réserve du Kentucky tient l'embranchement de la voie ferrée avec des miliciens et de l'artillerie.

Les tuniques bleues

La grande force d'AACW, c'est qu'il est facile d'y jouer mais difficile à maîtriser ! Les armées sont représentées par des pions (niveau brigade) et vous pouvez les organiser en divisions, corps ou armées en respectant une échelle hiérarchique simple mais complète. Les officiers sont aussi représentés, avec leurs différents bonus et malus et encadrent tout ce petit monde. Vous déplacez vos piles de pions sur une carte immense représentant les états américains de l'époque. En passant, un coup de chapeau à l'équipe graphique qui a réalisé une carte et des pions aussi jolis que fonctionnels. La carte est divisée en régions pour un déplacement plus aisé. Le système de jeu est un WEGO (« we go » en anglais) c'est-à-dire un tour de jeu simultané. Les deux joueurs donnent leurs ordres et le tour est résolu en même temps avec création de rapport détaillé, et combat, bien sûr, si besoin est. Selon le scénario, le tour représente quinze jours ou un mois réel.


NEW YORK HERALD

NEW YORK, 1861, Late July

Expiration of the first term

After 90 days, the first volunteers units were mustered out of service and reorganized. President Lincoln increased recruitment and called for three-year volunteers.



C'est dans les vieux pots...

Mais il ne suffit pas de déplacer ses pions et d'aller taquiner le voisin, AACW est bien plus complet que cela ! Tout au long de la partie, le joueur est confronté au difficile problème de gérer une nation en temps de guerre civile : il faut construire des forts, recruter des volontaires, créer des blocus, construire des navires (il y a aussi des combats navals), entretenir ses voies de communication (route et voies ferrées), bref y a du pain sur la planche, comme disait le général Lee ! La carte est couverte de brouillard de guerre, on ne sait pas ce que mijote l'adversaire, d'autant plus qu'il peut y avoir dans chaque province des troupes irrégulières infiltrées que l'on ne peut détecter sauf si on a le même type d'unité dans ladite province.
Le jeu est prévu uniquement au téléchargement au début, à un prix plus que modéré (moins de 40 euros), il sera ensuite disponible en version boîte. AACW semble une bien belle réussite. Pour une fois qu'on a un wargame sérieux, à Joy, on ne va pas bouder notre plaisir !

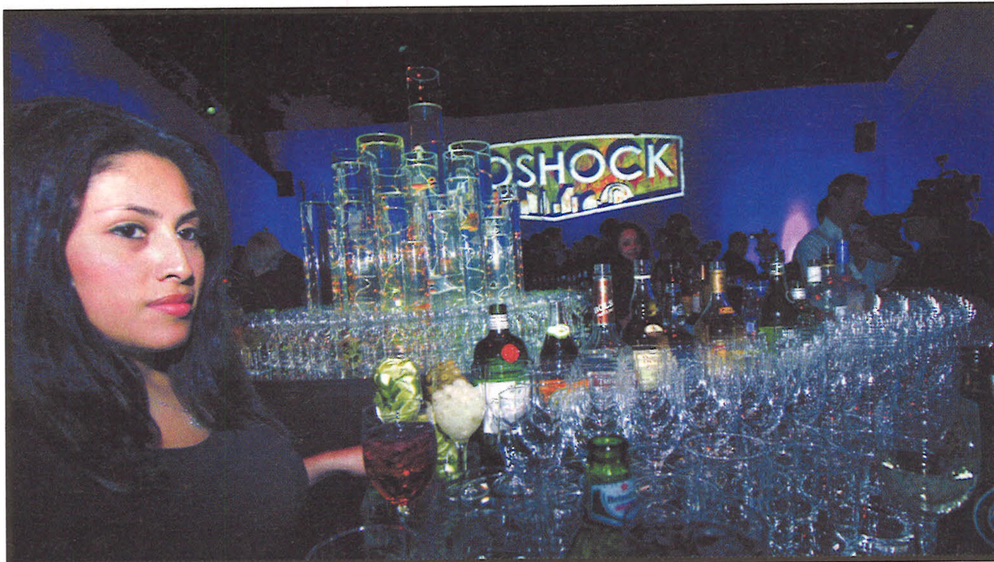
ffak

La bataille de Fort Monroe avec, de chaque côté, les pertes de Mc Lellan et de Beauregard.


L'armée du Tennessee, menée par Ulysses Grant est retranchée à Fort Donelson.

BioShock

Ça faisait longtemps que l'on voulait vous en parler, de celui-là, mais le client n'est pas facile à coincer, surtout avec un éditeur préférant mettre en avant la version console. Cette fois, c'est la bonne : direction les bureaux new-yorkais de 2K pour enfin découvrir la version PC de BioShock. Raaaah, non, encore raté : on pourra y jouer autant que l'on veut sur 360, mais « verboten » de toucher à la version qui nous intéresse… Le genre de nouvelles que l'on aime entendre après un vol transatlantique. On regardera donc un gars d'Irrational Games s'escrimer sur le clavier/souris en lieu et place d'un authentique hands-on. Frustrant, mais pas si grave, voyez pourquoi ci-dessous !



Après trois ans d'attente, de spéculations et d'incertitudes, le voile est enfin levé sur BioShock, présenté dans sa version PC, ou presque… Laissez passer le prodige !

par Styx

Le gang des cerveaux du MIT

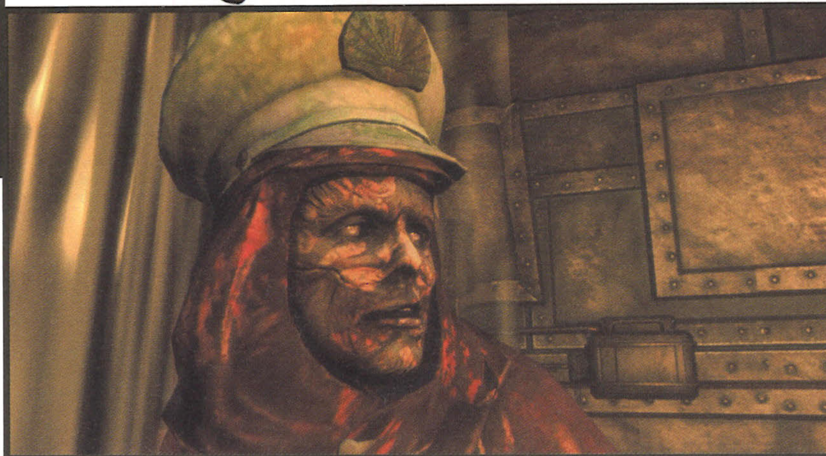
Bienvenue à New York, étrangement chaude et sans nuages à cette période de l'année. Le réchauffement planétaire, ce n'est pas une vue de l'esprit : après une semaine de tempêtes (qui ont failli annuler le presstour à cause d'inondations), la côte est des États-Unis a des airs de Californie. Un peu de douceur avant une soirée de brutes, ça fait du bien… Car la présentation de BioShock s'effectuera en fin d'après-midi jusqu'à tard le soir. Un effet de mise en scène moyennement apprécié par les victimes du décalage horaire, mais une microsieste dans le bus nous emmenant de l'hôtel à la salle de présentation, le Newspace, facilitera les choses. Le lieu est un peu à l'écart de tout, dans une zone adjacente à l'un des ports de la ville. Le grand open bar central est entouré d'écrans HD et de 360 mais pour l'instant, pas question de tripoter les pads, l'heure est à la picole et au papotage.

En attendant la cérémonie de présentation, on discute entre Français d'Irrational Games et de ses programmeurs. C'est rare de voir des développeurs faire autant l'unanimité : tout le monde les aime et, en même temps, tout le monde les plaint… Ces gars-là sont à l'origine de jeux majeurs, très appréciés de la critique mais boudés par le grand public. À chaque fois, c'est la même histoire : des notes et des articles dithyrambiques pour, au final, connaître la gloire en gamme budget après un an de maigres ventes. Imaginez Ferrari brader ses caisses sous prétexte qu'elles ne se vendent que trop peu et finir par mettre la clé sous la porte. Ça a l'air idiot, mais c'est bien ce qui s'est passé avec le studio Looking Glass (1990-2000), pourtant à l'origine de l'avant-gardiste Ultima Underworld et des séries Thief et System Shock. La composition de l'équipe n'est pas à remettre en cause, constituée de toutes les tronches du Massachusetts de l'époque (depuis, Doug Church a filé chez EA, Harvey Smith chez Midway, Warren Spector sur des projets personnels…).
Ken Levine a fondé Irrational Games, qui s'est distingué pour la dernière fois en 2005 avec Swat 4, réalisé sur commande pour Vivendi Games.
Mais c'est System Shock 2 qui reste leur titre





Les infirmières de BioShock ne sont pas des filles faciles, mais alors pas du tout !

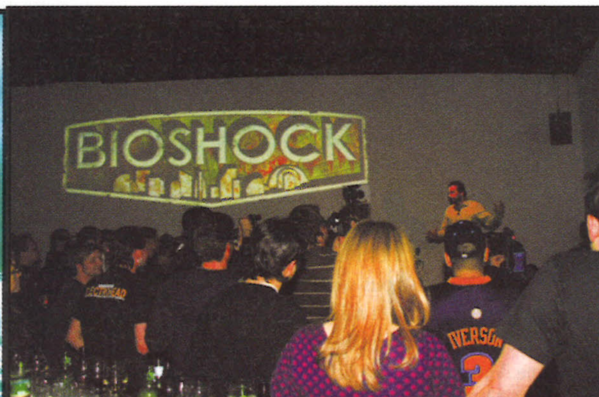


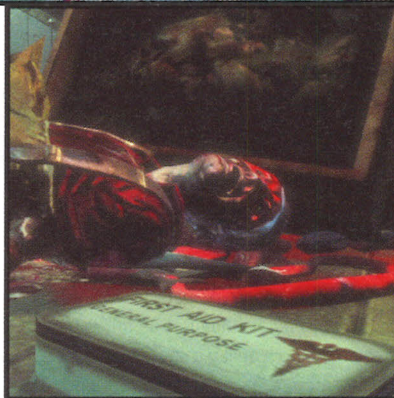
Lui, quelque chose nous fait penser qu'il a un peu trop forcé sur le Plasmid.

Un show à l'américaine, quoi de surprenant ?

Entre vous et les Splicers, le courant a bien du mal à passer.







Les kits de premiers soins sont la meilleure chose qui puisse vous arriver dans BioShock.



Ne commencez pas une bagarrre inutilement, surtout avec un Big Daddy aux alentours.

référence, cristallisant le mieux l'esprit et le savoir-faire de ce studio.
Levine est un acharné, un pugnace, qui semble aujourd'hui atteindre son Graal : avoir enfin les moyens humains et financiers pour réaliser BioShock, le jeu qu'il a en tête depuis toujours. Présenté pour la première fois fin 2004, BioShock a immédiatement attiré l'attention des gamers disciples de l'école Levine & Co. Peu d'images, beaucoup d'interviews, un blog bien tenu, le buzz monte d'autant plus que le studio cultive une tenace image de réclusion. N'empêche, j'ai eu l'occasion de le voir quelquefois lors de ma vie antérieure et je confesse un coup de foudre immédiat.

Ken Levine offre aux lecteurs de Joystick son plus beau sourire crispé.

Des modifications génétiques, du gore, des guns, une ambiance visuelle et sonore tangible et malsaine, des pépites de gameplay et surtout une direction artistique belle à en rêver la nuit… Une obsession que ce joyau, jalousement protégé par son éditeur, qui a frisé le statut de jeu de la couv' de ce mois !
J'aime BioShock car j'ai retrouvé tout ce qui m'a fait vibrer dans System Shock, Deus Ex et Fallout : un univers cohérent et noir qui semble vivre de manière autonome, un sens maniaque du détail, une atmosphère lourde et surtout une grisante sensation de liberté. L'un de ces jeux où l'on a la sensation de changer un monde, où l'on perçoit que chacun de nos actes peut influencer la vie de centaines d'autres personnages, mais d'une façon plus proche de Sin City que de Sim City.

Mergitur, pas fluctuat

Bienvenue à Rapture ! Enfin, façon de parler car c'est suite à un crash d'avion que vous découvrez un passage conduisant à cette ville engloutie. Une utopie oubliée, une expérience humaniste tentée par Ryan, un scientifique fortuné, seul maître à bord de ce délire collectif. Un New York sous-marin ravagé par une guerre civile, quelque part dans l'Atlantique nord. Vous êtes évidemment le seul survivant, c'est à cela que l'on reconnaît les héros…



LADYSMITH

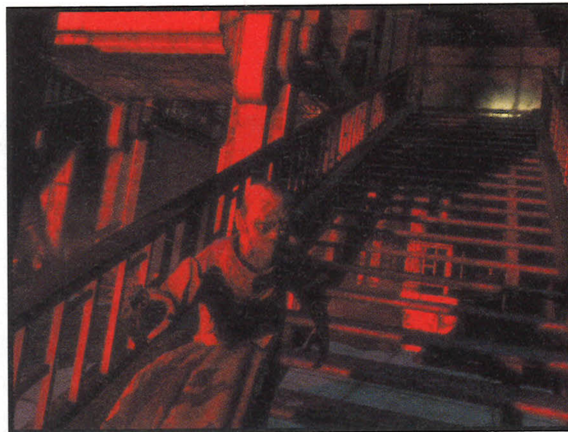
Genre : FPS vicieux **Éditeur :** 2K Games **Développeur :** Irrational Games/USA **Sortie prévue :** Fin août 2007

Une lumière brille au milieu de la mer, un drôle de phare abritant un long escalier descendant jusque devant une cage d'ascenseur. L'endroit est humide mais en bon état, du style Arts-Déco en vogue à l'époque de sa construction, en 1946. Un message vidéo de Ryan vous souhaite la bienvenue à Rapture, la ville où règne la liberté absolue.

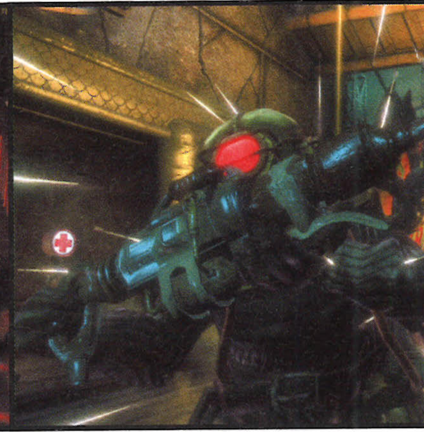
Ou plutôt le chaos : dès la descente de l'ascenseur, les hostilités démarrent. Une créature ayant laissé son humanité aux vestiaires vous saute dessus, un coup de clé à molette lui remet la mâchoire à l'endroit, un deuxième, puis un troisième achèvent de régler le problème. Vous regardez le cadavre, couvert de cicatrices et de plaies antérieures à votre combat. Drôle de type… Si extérieurement la ville en jette, avec ses magnifiques immeubles sous cloche, à l'intérieur c'est une tout autre histoire.

Une gigantesque émeute éclate dans tous les bâtiments, opposant les gangs de Splicers aux sentinelles.

Il ne faut pas longtemps pour comprendre qu'à partir de maintenant, ça va être du seul contre tous.



On n'y voit pas grand-chose à Rapture… Que ne feriez-vous pas pour une paire de lunettes infrarouges.



Évitez les combats au corps à corps…

Vous en profitez pour ramasser une radio sur un cadavre, qui grésillera quelques minutes plus tard. Atlas, votre providentiel ange gardien, affirme qu'il est un survivant du crash.

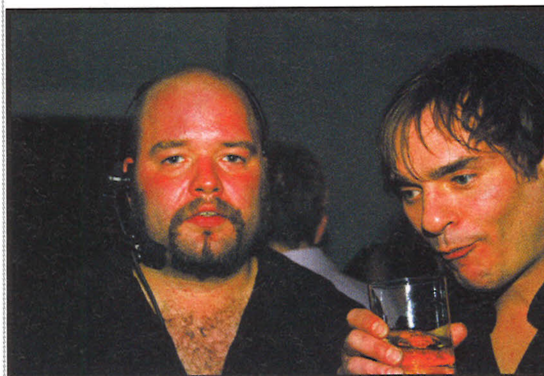
Peu importe la vérité, vous n'avez pas d'autre allié à Rapture… et en plus, vous êtes un poil amnésique. Un tatouage court sur vos deux poignets, comme une chaîne brisée. Atlas explique comment fonctionne la carte et vous guide vers le prochain objectif, omettant de mentionner les packs de Splicers rôdant dans les ténèbres. Le système électrique de la ville est en rade, un gigantesque court-circuit a fait cramer la plupart des dispositifs électriques, tas de cendres fumantes au milieu de mares d'eau salée. On remarque alors qu'il y a comme des fuites dans la structure des bâtiments, et que les promenades urbaines seront tout sauf romantiques, avec cette propension qu'ont les fils électriques à se baigner dans les flaques. Bzzzt, ça fait mal, on se jure que l'on ne se refera pas avoir… Vous croiserez bientôt votre premier Big Daddy, une grosse créature biomécanique chargée de garder et entretenir Rapture. Le colosse de métal est accompagné d'une petite fille malingre au regard mauvais, qui vous toise insolemment. La gamine s'avance vers le cadavre d'un Splicer, extrait son sang via un gigantesque clystère et s'en épanche goulûment, sans vous prêter attention. Bienvenue à Rapture !





Le pistolet de base est beaucoup plus efficace que son look rudimentaire le laisse supposer.

Parfois, cest vous qui causerez la terreur… Les citoyens de Rapture sont des gens sensibles !



Pour toute réclamation concernant BioShock, Karl (à gauche) est à votre écoute…





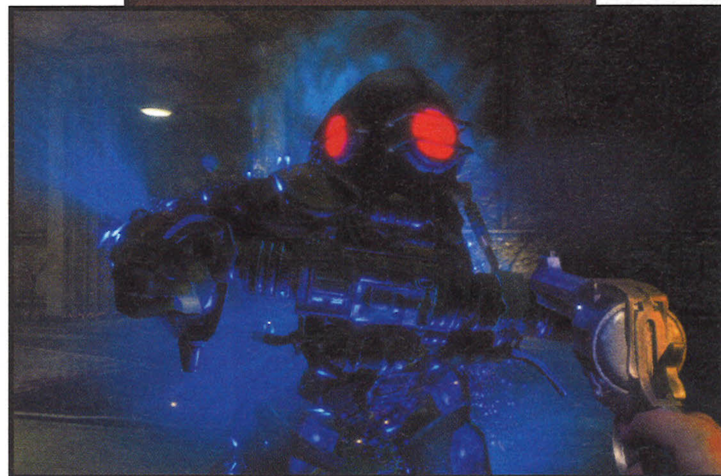
Attendez avant de shooter, il a peut-être quelque chose d'intéressant à vous dire !

Vous voulez essayer de nouveaux PLasmids ? Entrez, n'ayez pas peur !



Trafic d'influences

La version de présentation jouable (la 360, donc) comprenait l'intégralité du premier niveau du jeu, un training amélioré où l'on apprend à se servir de ses diverses aptitudes, notamment de ses pouvoirs spéciaux résultant d'injections d'un produit génétique aux effets variables – le plasmid.
Dans Farcry, c'était un virus, Crysis fournit l'explication nanotechologique : tout bon FPS moderne qui veut avoir une chance de survivre se doit de doter le joueur de pouvoirs. Télékinésie, projection de glace, pyrokinésie, électricité, furtivité... les grands classiques sont là, en compagnie de nouveautés comme la possibilité de faire se battre les monstres entre eux. Leur usage consomme de l'Eve, dont la quantité disponible est indiquée juste en dessous de votre barre de vie. L'interface est claire et simple, la navigation entre les armes, pouvoir, items et cartes est limpide, tout au moins via un joypad... Interrogés sur le périlleux sujet du basculement d'une interface pad vers une souris (pour l'instant, ça n'a pas été très convaincant, d'après des expériences avec Shadowrun et Frontline FOW), Irrational assure que ce point est encore en cours de finition, avec des monstres plus résistants et plus vifs pour la version souris. On bénéficiera d'un code optimisé pour les multicore et d'effets lumineux encore plus chiadés, ce qui n'est pas peu dire. Le jeu tournera sur une machine très moyenne cependant à les écouter, ce que l'on est enclin à croire vu les résultats obtenus sur une 360 toute weak. C'est parmi les plus beaux jeux de la console, avec un framerate minimal de 30 pouvant grimper à plus de 45, dixit un technicien d'Irrational alpagué pendant la démo. On ferme la parenthèse technique pour se concentrer sur la direction artistique du titre, déroulant le tapis rouge aux fans de steampunk, de cyberpunk, de jeux de rôles post-apo et aux amateurs d'Arts-Déco. Malgré son originalité, l'immersion dans l'univers de BioShock est quasi instantanée, les joueurs de Deus Ex, Fallout et System Shock se sentiront tout de suite à la maison.



Oops, fallait pas le mettre en colère...

Liberté, j'écris ton nom

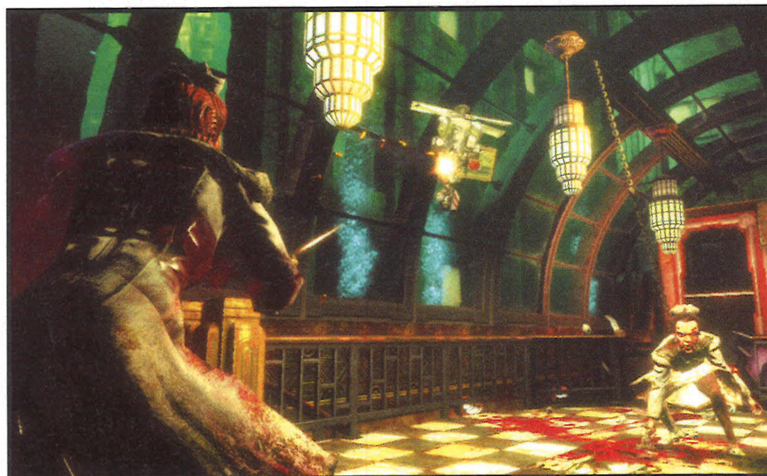
BioShock est un FPS libertaire, il laisse donc toute latitude pour foutre le bordel comme bon nous semble, en jouant avec le moteur physique et les propriétés des matériaux alentour. Attirer un pack d'ennemis dans une flaque, puis les griller via une rafale d'électricité deviendra un mouvement réflexe après quelques heures de jeu. L'I.A. s'avère très joueuse, les monstres vous chargent au corps à corps s'ils voient que vous n'avez plus de balles, contournent vos pièges, combinent leurs forces pour vous abattre... Surtout, ils sont solides et nombreux,

Miss Rapture 1948 est chargée du comité d'accueil !





ROSEBUD



Les mouvements des ennemis sont totalement imprévisibles.



Viens voir le docteur… n'aie pas peur ou je te crève !



Nous n'avons rien vu concernant les véhicules…



Tuyau de plomb contre clef à molette ; beau match en perspective.



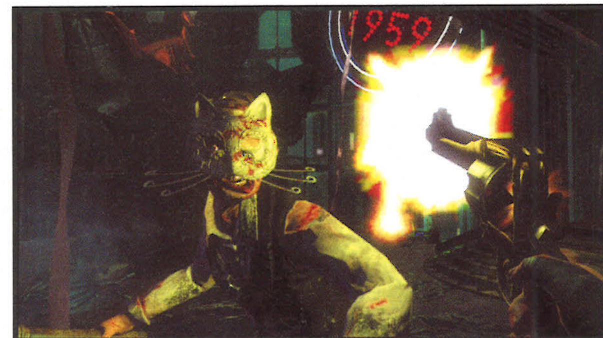
Morbide ? juste un peu…

pouvant vous encercler en un clin d'œil. Si le jeu ne semble pas avare en objets de soin, il est par contre d'une avarice crasse en ce qui concerne les munitions ou les objets offensifs. Chaque arme dispose d'un tir secondaire et peut varier son type de munitions, à vous de panacher le tout pour démolir le plus rapidement possible les menaces, par exemple en shootant les robots avec des balles perce-armure. L'arsenal ne fait pas trop dans le fantaisiste, les effets du Plasmid rendent, en revanche, les combats vicelards, là aussi à combiner pour plus d'efficacité. Mais dites-moi, docteur, tous ces médicaments, ça n'est pas mauvais pour la santé ? Ne risque-t-on pas de devenir accro rapidement ? Aucune réponse, si ce n'est un sourire de la part d'un gars d'Irrational questionné sur ce sujet. Sont pénibles de sourire et de ne rien vouloir lâcher concernant le scénario !

Sans atteindre la densité de S.T.A.L.K.E.R., BioShock est fortement scénarisé, avec des solutions multiples pour chaque énigme, des missions primaires et secondaires, des PNJ… Que les distraits se rassurent, un système de journal automatique permet de se rafraîchir la mémoire sans effort. Pas de points de vie ou de compétences à répartir, tout est automatisé, l'aspect RPG light n'est pas là pour faire oublier l'essence première du jeu – l'action/aventure. L'excellent moteur physique donne aux bastons, spectaculaires, un splendide rendu d'impact : un coup d'épaule d'un Big Daddy vous enverra voler une dizaine de mètres en arrière, en renversant tous les objets au passage. Puzzles, combats et boss de fin de niveaux achèvent de nous convaincre : BioShock, c'est du lourd.

Projet stratégique pour 2K (il s'agit de leur premier jeu réalisé en interne, Irrational ayant été acquis en janvier 2006), BioShock bénéficie de toutes les petites attentions de son éditeur. De l'argent et surtout du temps, avec ce délai de deux mois supplémentaire accordé afin que le titre soit irréprochable ou presque. Bon, ce n'est pas ça qui fera pousser un mode multijoueur, somme toute superflu, mais cela permettra d'affiner au mieux le level design, ô combien important ici. La durée de vie est estimée à une quinzaine d'heures, avec un gros potentiel de rejouabilité (embranchements, fins alternatives…). Design osé, gameplay fin, atmosphère puissante, technique athlétique : il ne manque pas grand-chose à Bioshock, hormis la reconnaissance publique. Que nous lui donnerons ou pas, au moment du test, prévu pour la rentrée prochaine. Le chronomètre est en marche.

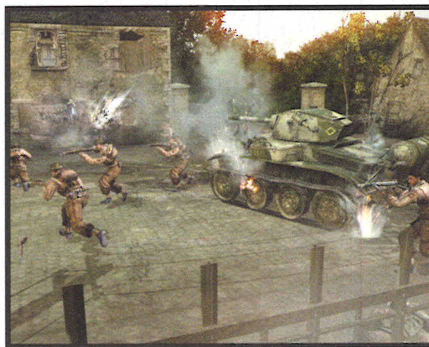






GROSSMAN

Comme vous avez pu vous en rendre compte si vous avez déjà dévoré le Jeu de la couv', j'ai pas mal bourlingué ce mois-ci, me sacrifiant pour enchaîner les heures de vol. Et tout ça dans l'unique but de vous ramener des infos qui poutrent sur les prochains titres qui devraient garnir les rayons PC des magasins. Bien entendu, si vous connaissez un peu ma réputation, vous devez bien vous douter que tout cela ne va pas sans une certaine dose de Lose™. Après mes péripéties suisses pour Hellgate London, mon voyage à Vancouver s'est également soldé par quelques mésaventures dont je me serais bien passé : vol qui décolle avec plus de trois heures de retard, une soudaine crève qui m'a collé la fièvre pendant la moitié du séjour, un hôtel certes très chic mais qui me facture indûment des communications internationales.
Bref que du bonheur… Mais ma plus grosse frustration ne se situe malheureusement pas à ce niveau-là. Pour





Forcément, après un bon coup d'airstrike, le coucher de soleil fait nettement moins « carte postale ».

Company of Heroes Opposing Fronts

Les gens de THQ nous ont gentiment invités à venir faire un petit tour à Vancouver pour rencontrer les développeurs de Relic. Au menu : la présentation du second opus de leur STR militaire : Company of Heroes. Mais euh… Quoi ! ? Déjà une suite six mois après ? Ils abattent les suites comme des bûcherons chez Relic. En même temps, c'est normal pour des Canadiens. Ahem.

Par Faskil

être tout à fait franc avec vous, j'en attendais un peu plus de ce nouveau Company of Heroes. J'avais imaginé une véritable suite, avec un gros « 2 » derrière et le paquet de nouveautés qui va avec. Las ! Même si les développeurs s'en défendent, ce CoH : Opposing Fronts ressemble tout de même fort à un add-on déguisé. S'agit-il pour autant d'un titre à ranger au rayon des fausses suites dispensables ? Pas forcément. Parce qu'il y a quand même du bon dedans…

« B7 ? » « COULÉ ! »



Deux plus deux

Comme nous l'a expliqué Josh Mosqueira (lead designer) au début de sa présentation (à noter que nous n'avons pas pu poser les mains sur un clavier pour y jouer nous-mêmes), le premier Company of Heroes n'a jamais été envisagé comme une fin en soi. Depuis le début du projet, les développeurs ont toujours vu le produit comme une franchise, vouée à être déclinée en plusieurs chapitres, un peu à l'instar de ce que la société canadienne a réalisé sur Dawn of War. Il était donc fort logique qu'après une première incursion dans l'univers de la Seconde Guerre mondiale, ils remettent le couvert pour parfaire leur produit. Si CoH, premier du nom, ne comportait que deux armées (américaine et







Pour capturer un point stratégique, un bon « rasage de près » avec des tanks peut s'avérer utile...

... mais si la mission suivante consiste à devoir tenir ce même point, on risque de regretter d'avoir fait le grand nettoyage.



C'est le moment de prier très fort pour qu'ils aient oublié de le charger.





allemande), Opposing Fronts va vous permettre d'en incarner deux supplémentaires : les Anglais et les Panzer Elite, dénomination politiquement correcte des troupes blindées de la Wehrmacht. Fort logiquement, OF proposera également deux nouvelles campagnes solo, chacune axée sur l'une de ces nouvelles formations. N'ayant pas la culture militaire d'Atomic, j'ai toujours pensé que sur le front de la Seconde Guerre mondiale, toutes les armées avaient plutôt tendance à se ressembler. En dehors de leurs tenues, bien sûr, je ne suis pas complètement à la rue en termes de stratégie militaire. J'ai bien conscience qu'avec les mêmes uniformes des deux côtés du champ de bataille, les échanges de tirs auraient été particulièrement fantaisistes et aléatoires. Alors, qu'est-ce qui fait la spécificité de ces deux nouvelles armées ?

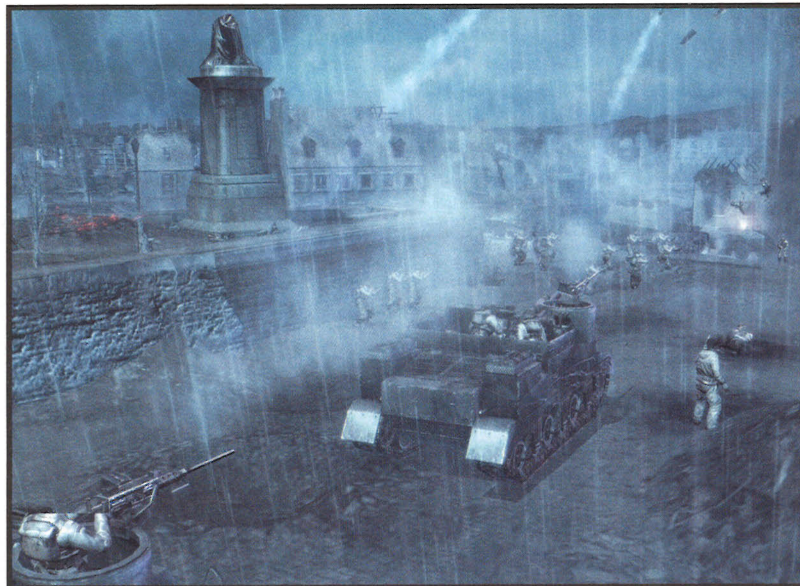
Company of « Heroesbeef »

Intéressons-nous tout d'abord à nos amis anglais. Seconde force alliée après les 'ricains, les troupes de Sa Majesté se présentent comme une armée essentiellement défensive. Elle disposera d'un grand nombre de structures dédiées à cet effet (comme un centre de commandement mobile) et également de la capacité de creuser des tranchées. Bien planqués dans leurs petits trous à rats, les « britons » pourront ainsi plus aisément tenir une position pour solliciter ensuite un appui aérien ou un renfort de blindés qui pourront être largués directement depuis le ciel. J'espère que le jeu ne tiendra pas compte du « friendly fire », auquel cas, avec mon habileté naturelle, je devrais pouvoir sans problème décimer ma propre armée en utilisant cette technique. L'autre spécificité des troupes anglaises sera la présence d'officiers. Bon, O.K., j'imagine qu'il y en a dans les autres armées aussi, sinon ça doit être le bordel. Mais disons que chez les Anglais, ils auront une importance toute particulière : les « leftenant » (lieutenants) vous gratifieront de bonus offensifs tandis que les « captains » (capitaines) offriront des avantages défensifs. Il sera donc primordial de les maintenir en vie. Dernier avantage particulier des troupes britanniques : l'utilisation intensive de l'artillerie. Combinée avec les assises défensives, elle permettra de pilonner les lignes adverses pour transformer leurs positions en décor lunaire, ouvrant ainsi une voie royale à l'infanterie qui n'aura plus qu'à finir la sale besogne. Ajoutez à cela des blindés presque tout droit sortis de Warhammer 40k (comme le monstrueux « Churchill ») et vous aurez une bonne idée de la richesse de cette nouvelle armée.

Le Panzer (de Rodin)

De l'autre côté de la ligne de front, on pourra aussi se réjouir de l'apparition d'une nouvelle « race » : une version édulcorée des divisions élites SS de l'armée allemande rebaptisées pour l'occasion « Panzer Elite », histoire de ne choquer personne. Un choix somme toute un peu discutable, surtout quand on connaît la volonté de Relic d'offrir un jeu « historico-réaliste », mais passons... Après tout, on est là pour s'amuser, pas pour se remémorer avec une parfaite authenticité des périodes tristes de l'histoire de l'humanité. Alors, quoi de neuf chez les « nazis Elite » ? Comme le mot « Panzer » le laisse subtilement sous-entendre, leur truc à eux, ce sont les chars. Les p'tits, les gros, les laids, les beaux... Bref, la mobilité est leur grande force. Les Panzer Elite n'ont d'ailleurs pas de défenses statiques et leur stratégie repose donc essentiellement sur l'utilisation de véhicules.

Genre : On a retrouvé la Septième Compagnie **Éditeur :** THQ **Développeur :** Relic Entertainment/Canada **Sortie prévue :** Automne 2007



La nouvelle version du Essence Engine gère désormais la météo. Maintenant, il pleut des bombes.

Merde, je crois qu'il m'a vu.



Les troupes teutonnes pourront même s'en servir comme base d'appui pour leurs tireurs. Contrairement au premier CoH, où l'infanterie disparaissait mystérieusement à l'intérieur des blindés, on les verra ici chevaucher fièrement ces monstres de métal pour balayer les alentours de salves de mitraillettes en hurlant « This is Panzeeeeeer ! » à gorge déployée. Enfin, je force peut-être un peu sur le lyrisme de la chose, mais vous m'avez compris. Pour finir, sachez que les Panzer Elite comptent également parmi leurs rangs des aficionados de Sam Fisher, passés maîtres en infiltration et qui se feront un plaisir d'aller harasser votre adversaire derrière les lignes ennemies. Des emmerdeurs comme je les aime. Enfin, pour autant qu'on puisse aimer des nazis. Bref…

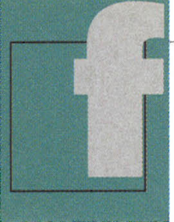
Petite suite

Au final, ces deux nouvelles factions proposent donc une approche relativement nouvelle du gameplay. Mais soyons francs, rien qui justifie véritablement d'appeler cet Opposing Fronts une suite. Contrairement à ce que martèlent nos amis de THQ, il s'agit plutôt, comme je le disais en ouverture de ce reportage, d'une extension au jeu original, même si on pourra y jouer sans disposer du titre de base. Pour parfaire le tableau, les deux nouvelles campagnes solo (« Invasion of Caen » et « Operation Market Garden », « la plus grande opération aéroportée de l'histoire de l'humanité qui s'est terminée dans un p… de bain de sang côté allié », me souffle Yavin) permettront de se faire la main avec les nouvelles armées avant de se lancer dans des joutes online. On notera aussi quelques petits ajouts au niveau du moteur : la nouvelle version de l'Essence Engine, compatible DirectX 10, gère désormais les cycles jour/nuit et la météo. La partie sonore a également été remaniée et l'on pourra désormais profiter de rendus réalistes au niveau des divers « pif paf » que produisent les différentes armes. Enfin, Relic nous a promis que le pathfinding et l'I.A. avaient été considérablement améliorés, notamment en ce qui concerne les véhicules, gros point noir du premier volet. La grosse inconnue maintenant se situe au niveau du prix de vente de l'objet : si THQ a la bonne idée de le commercialiser à un prix similaire à celui qu'ils avaient pratiqué pour Dark Crusade (la pseudo-extension de Dawn of War vendue en stand-alone), l'achat se justifiera clairement. Dans le cas contraire… Bah, on sortira un peu les crocs au moment du test. Vous voilà prévenu !



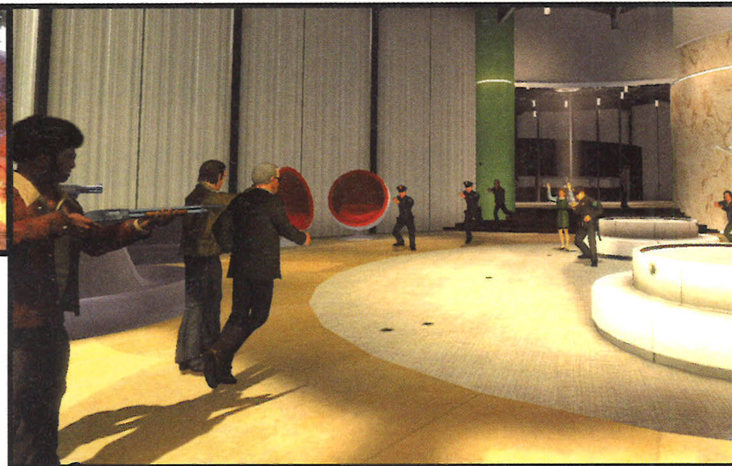






ranchement, demander à des journalistes de monter dans un hélico après que celui de Microsoft s'est à moitié crashé lors de la démo de Flight Sim X, c'est gonflé. D'autant plus quand c'est pour un magazine sur lequel bosse Faskil. Heureusement, je m'étais préparé en évitant tout contact avec le poissard pendant les deux semaines précédant le voyage. Quelques sueurs et un petit déjeuner plus tard, direction la salle de conférence et sa succession de démos entrecoupées d'applaudissements hypocrites. Parce que sans aller jusqu'à régurgiter la viennoiserie pour la jeter sur scène, ce que montre Codemasters n'a rien de vraiment excitant, à une ou deux exceptions près. Passons de suite sur Rise of the Argonauts (action-RPG chez Jason et Hercule), Operation Flashpoint 2 (la suite, mais pas par la même équipe) et Race Drive One (un nouveau TOCA), tous trois prévus pour 2008 et dévoilés à grands coups de synthèse pas vraiment explicite. Le reste des démos n'est pas plus convaincant, mais comme des présentations privées sont prévues pour l'après-midi, on va s'empiffrer serein.





À part le flou sur la coupe afro, rien à sauver sur Heist, pour le moment.

CODE07 C'est la fête de Codemasters

Après THQ, Midway et les autres, ce sont les Anglais de Codemasters qui nous convient à leur gamer's day, rebaptisé Code07 et délocalisé dans une zone seulement accessible en hélicoptère. Décidément, ils ne font rien comme les autres ces gens-là.

par Ed

Maratonne MAN

Plein comme une outre, j'entame la tournée des stands avec Jericho, le nouveau Clive Barker. Et comme c'est le plus prometteur du lot, il mérite son encadré à lui tout seul, là, juste à côté. Passons donc à la suite, à savoir Turning Point : Fall of Liberty, un FPS WWII qui fait dans le « et si ? ». Et si les Allemands avaient fait péter l'Europe entière avant d'arriver aux portes des États-Unis ? Cela nous donnerait probablement un FPS ultra-scripté, probablement spectaculaire mais qui aura sûrement du mal à s'incruster parmi l'élite. Pour Heist, simulateur de cambriolage en open world, l'avenir est moins rose encore. Pas très cohérent, incroyablement daté (ça tourne au mieux sur l'Unreal Engine 1), le titre d'inXile déçoit. Reste Colin McRae, désormais bien fluide et toujours aussi joli, mais carrément pas au point niveau sensations. Pas assez de patate, trop de freins, peu de grip... On espère que les derniers réglages suffiront à mettre DIRT sur de bons rails. Enfin, Overlord dévoilait son design mignon et ses idées sympathiques, mais pas son gameplay à la souris, encore un peu incertain. Une version est arrivée à la rédac, pour le bilan de cette vision démoniaque des Pikmin de Nintendo, direction la rubrique Bêta Version. Lord of the Rings Online était lui aussi jouable, mais en fait non, pas envie et en plus il y a le test dans ce numéro.

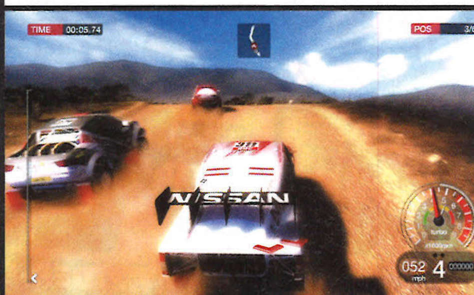


Pas encore assez calibré, Jericho affiche un design plus qu'intéressant.





Pas très joli, pas bien rapide et ultra-classique : Turning Point déçoit.





Un lecteur CD et pas de missiles, c'est quoi cet hélicoptère de bourgeois ?

Sous le soleil de Jericho

Pas encore bien dégrossi, Jericho a du potentiel. Design travaillé, graphismes prometteurs et univers forcément intéressant, Clive Barke oblige, le FPS de la Mercury Team peut très bien refaire le coup d'Undying. Dans les quatorze bottes des sept membres de la Jericho Team, vous devez shooter et cramer du monstre à travers différentes époques, mais toujours sur le même lieu. L'originalité ? Vous pouvez switcher de perso à tout moment, et chacun dispose d'armes et capacités spécifiques. Sneak, télékinésie, snipe ou grosse gatling, c'est selon. À suivre.

Football Manager Live

Sports Interactive prépare le premier MMO basé sur un jeu de management. Exclusivement en ligne, ce titre au concept absolument génial se veut complémentaire de Football Manager 2007.

par Socrates

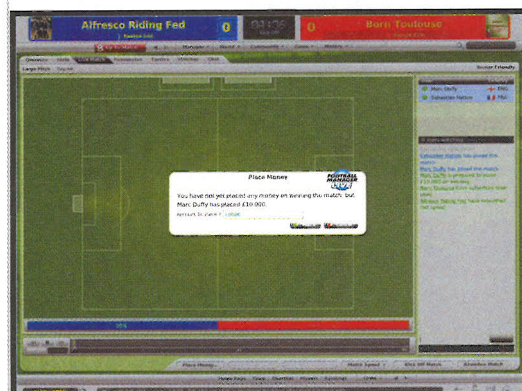
Lundi 16 avril. Il est tout juste midi et, au loin, résonnent les cloches de Big Ben… Mon taxi s'engouffre dans Old Street, l'une des plus vieilles rues de la capitale anglaise. Le tout premier pavé de cette artère a été posé au XIIIe siècle et, au milieu d'immeubles flambant neufs ayant poussé ici comme des champignons depuis quelques années, des pubs ressemblant plus à des tavernes nous ramènent au temps de Jack l'Éventreur. C'est dans ce quartier effectuant un grand écart entre deux époques (quelle souplesse !) que Sports Interactive a installé ses nouveaux bureaux. Mais ce voyage outre-manche n'est pas qu'une visite de courtoisie : le studio anglais présentait ce jour-là Football Manager Live, son prochain projet. Oliver Collyer, l'un des créateurs de la série avec son frère Paul, en est à l'origine. Si certains sourient devant une telle annonce, nombreux sont ceux qui attendaient un titre de cette ampleur… Il s'agira en effet du premier MMO basé sur un jeu de management ! FMO affiche autant de promesses qu'un candidat à l'élection présidentielle, mais lui semble pouvoir les tenir.

Une vraie partie de poker

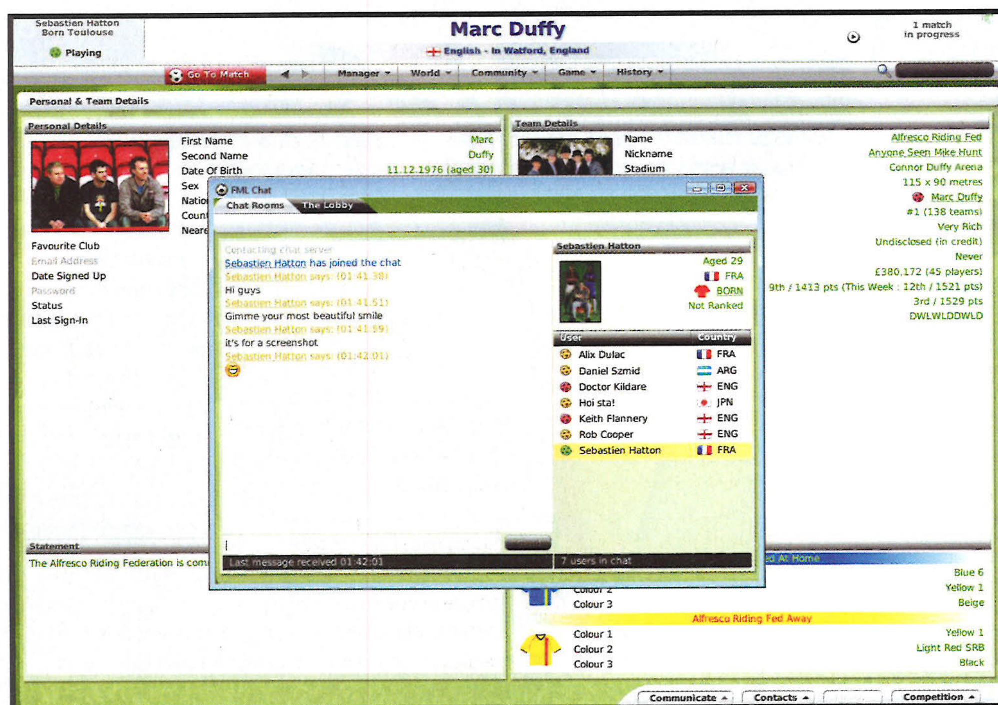
Graphiquement, autant l'avouer, la révolution n'aura pas lieu. Certes, à un an de la sortie de Football Manager Live (prévue en mars 2008), les choses peuvent changer, mais l'évolution devrait être minime. Du moins dans la forme… « Dans ce genre de jeu, rien n'est impossible mais tout est un challenge », confie Paul Collyer. Les menus se résumeront donc à une succession de tableaux fourmillant de caractéristiques et de stats en tout genre. Quant au système de retransmissions des matchs, il reste inchangé et fera toujours penser à une rencontre entre des M&M's et des Smarties. Mais peu importe, car les fans ne sont pas du genre à se laisser éblouir par des artifices « tape-à-l'œil ». En fait, l'intérêt de Football Manager Live réside dans un concept aussi simple que génial. Tous les clubs sont dirigés par un joueur (1 000 maximum par serveur). Fini les plaisirs solitaires, place à une véritable « orgie » footballistique ! Et si les joueurs sont réels, les équipes, elles, sont fictives. Au début d'une partie, vous créez la vôtre : nom, emblème, maillot… Sans oublier l'effectif ! Vous pouvez recruter d'emblée autant de joueurs que vous souhaitez, mais seulement parmi les joueurs sans contrat et en n'excédant pas une masse salariale fixée à 100 000 livres. Par la suite, vous pourrez contacter de nouvelles recrues, mais les autres joueurs auront, une fois la partie lancée, 24 heures pour surenchérir. Une partie de poker s'engage entre les différents protagonistes, le bluff permettant notamment de faire de jolies plus-values puisque le prix des joueurs est totalement libre.



Les tactiques élaborées dans un Football Manager « classique » pourront être importées dans cette édition exclusivement online.



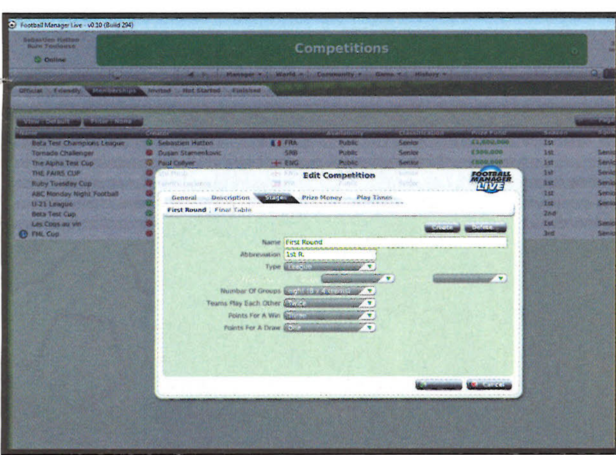
Avant le coup d'envoi d'une rencontre ou à la mi-temps, il est possible de parier de l'argent (virtuel bien sûr !) sur le vainqueur du match.



À partir de l'écran principal, vous pouvez accéder à votre équipe, peaufiner sa tactique ou négocier en live le montant d'un transfert.

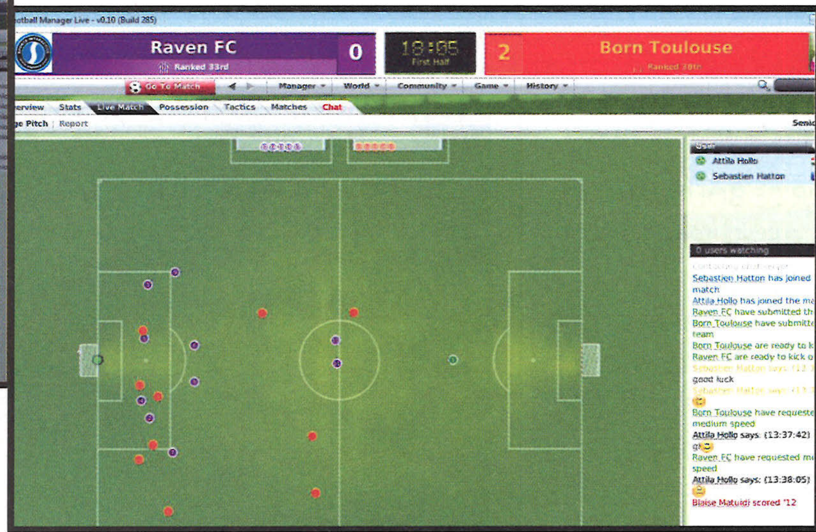
Savoir réagir en temps réel

Si être le premier à arpenter un serveur risque d'être un avantage indéniable au moment de la sortie du jeu, la totalité des joueurs étant alors libres, les règles fixées par SI assurent une redistribution des cartes régulièrement. Les contrats courent sur un mois (temps réel), ce qui



Chaque joueur pourra créer ses propres compétitions. Et même se faire un peu d'argent en ne redistribuant pas l'intégralité des droits d'entrée.

Le système de retransmissions des matchs est calqué sur celui de Football Manager, certes sommaire mais visuellement convaincant.



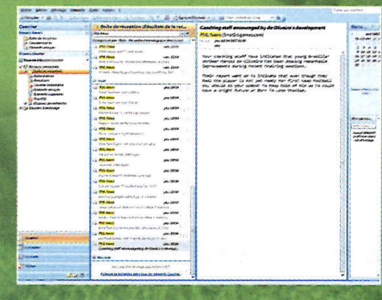
équivaut à un an (virtuel). Comme, entre deux saisons, on ne peut déclarer « intransférable » que cinq joueurs, tous les autres sont libres d'accepter durant cette période une meilleure offre émanant d'un club adverse. Mais, comme on a pu le voir avec les Galactiques du Real Madrid, les meilleures individualités ne font pas forcément les meilleures équipes. C'est dans les vestiaires que l'issue d'un match se décidera le plus souvent… Les possibilités tactiques sont aussi nombreuses que variées. Et vos consignes ont une influence directe et immédiate sur le jeu. Même si, comme dans tout jeu de management, il vous faut composer avec les blessures (en temps réel elles aussi !) et savoir comment réagir en toutes circonstances. Si dans sa version « solo », Football Manager était un jeu assez lent, Football Manager Live, son itération « multi », s'avère incroyablement dynamique. Si vous avez envie de faire un match, dans l'espoir de grappiller quelques places au classement mondial, il y aura toujours quelqu'un susceptible de relever le défi sur les serveurs. Mais le meilleur moyen de gravir les échelons reste de participer à des compétitions officielles.

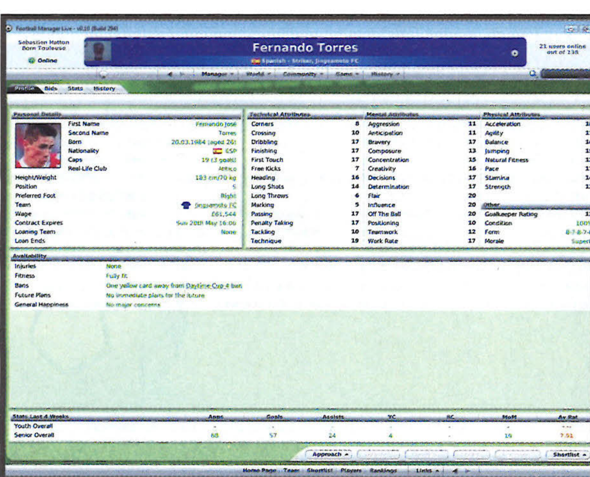
Objectif : Coupe du monde ?

Si n'importe qui peut créer son propre championnat en en définissant un nombre incalculable de critères (nombre de clubs maximum, équipe de jeunes uniquement, règles du tournoi…), ce jeu devrait dans sa version finale comprendre une multitude de compétitions officielles. Le rêve des développeurs de Sports Interactive est de créer un univers complexe, reprenant à la virgule près le modèle du football. « Avec des compétitions nationales et des qualifications pour les épreuves européennes, prédit Oliver Collyer. Et pourquoi pas organiser notre propre Coupe du monde, les meilleurs managers pouvant devenir sélectionneurs d'un pays et tenter de remporter le plus prestigieux des tournois. » Pour l'heure, à un an de sa sortie, la décision n'a pas encore été prise quant au prix de Football Manager Live. Le client sera-t-il libre en téléchargement ? FML nécessitera-t-il un abonnement mensuel ? « Ça ne devrait pas coûter plus de deux ou trois pintes de bière », sourit Miles Jacobson, le producteur du jeu. L'idée de développer parallèlement une version destinée aux consoles « nouvelle génération » n'a, par ailleurs, pas été écartée. Voilà qui permettrait d'affronter des joueurs venus de tous horizons. En tout cas, une chose est sûre : la bêta ouverte depuis un mois nous a permis de juger du caractère addictif de ce jeu… Une fois encore, FML risque d'être à l'origine de nombreuses nuits blanches, voire de cas de divorce !

À la pointe de l'information

Même lorsque vous n'êtes pas connecté, vous pouvez être tenu au courant minute après minute, un message urgent pouvant vous être transmis par mail… ou par texto. Une initiative sympathique. Et si jamais vous avez besoin d'agir vite, vous pouvez rallier le cybercafé le plus proche. Le client, qui pèse à peine plus de 10 Mo, tient sur n'importe quelle clé USB.





Voici la fiche-type d'un joueur : 36 caractéristiques physiques, techniques et mentales, 43 données statistiques… Avis aux amateurs de chiffres !



Le producteur de FML Miles Jacobson se réjouit du retour des frères Collyer, les créateurs de la série : Paul (à gauche) et Oliver (à droite).



ONZE JEUX TESTÉS, MOINS CEUX QUI SONT ARRIVÉS TROP TARD POUR CE BOUCLAGE : ÇA COMMENCE À DEVENIR HONNÊTE, ET EN PLUS, IL N'Y A PAS QUE DE LA SOUPE ! UN TOMB RAIDER RÉUSSI, UN SPARTA EFFICACE : VOILÀ POUR LES DEUX VEDETTES DU MOIS. AUTRE TEST ATTENDU, LORD OF THE RINGS ONLINE, QUI TENTE DE SE FAIRE UN NOM AVEC SA LICENCE PLUTÔT BIEN COTÉE EN BOURSE. POUR LE RESTE, À VOUS DE VOIR MAIS GARDEZ À L'ESPRIT QUE SI L'ON S'ENQUIQUINE À COLLER DES NOTES, CE N'EST PAS PARCE QUE L'ON EST DES FANS DE NUMÉROLOGIE. ACHETER UN JEU, C'EST COMME VOTER : C'EST UN DROIT AUTANT QU'UN DEVOIR (LE PIRATAGE C'EST MAL !), DONT LE CHOIX FINAL VOUS APPARTIENT. NE VENEZ JUSTE PAS VOUS PLAINDRE SI VOTRE CANDIDAT NE TIENT PAS SES PROMESSES, ON VOUS AURA PRÉVENU AVANT !

Styx





JEU DU MOIS

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR CRYSTAL DYNAMICS

PAS SI RAMOLLIE QUE ÇA, LA VIEILLE LARA : TOUJOURS PAS LES SEINS QUI TOMBENT, C'EST CERTAINEMENT GRÂCE AU SPORT. BON, ELLE SE LA JOUE COQUETTE VU QU'ELLE EST PLUS PROCHE DES 12 ANS QUE DES 10, MAIS ON LUI PARDONNE ! CRYSTAL DYNAMICS LUI OFFRE UN EXCELLENT RAVALEMENT DE FAÇADE, AVEC CE BRILLANT REMIX DU PREMIER ÉPISODE.

Liberté d'expression



GÉNIAL : TOUT LE MONDE EST DISPERSÉ AUX QUATRE VENTS, LES JEUX N'ARRIVENT PAS… ET, EN PLUS, Y A PAS D'E3 LE MOIS PROCHAIN. QUE DU BONHEUR, VITE UNE TÉLÉPORTATION EXPRESS À NEW YORK POUR PROFITER DU SOLEIL ET ENFIN JOUER À BIOSHOCK. J'EN PROFITE POUR ME REMETTRE À WOW, ON N'A JAMAIS FAIT MIEUX QU'UNE SOIRÉE WIPE POUR RETROUVER SA BONNE HUMEUR. LFG !

Le jeu du moment
Saturday Night Wipe
Le jeu attendu
BIOSHOCK



BONJOUR, VOUS ÊTES BIEN SUR LE RÉPONDEUR DE FASKIL. JE NE PEUX PAS VOUS RÉPONDRE ACTUELLEMENT CAR JE SUIS EN TOURNÉE MONDIALE POUR JOYSTICK. VEUILLEZ ENVOYER VOS POUPÉES VAUDOUES ANTI LOSE®, VOS BIÈRES D'ABBAYES FLAMANDO-WALLONNES ET VOS GURONSAN À LA RÉDACTION QUI TRANSMETTRA. MERCI DE LAISSER UN SIGNAL APR… ZZZTT TÛT, TÛT TÛT…

Le jeu du moment
SALLE D'EMBARQUEMENT
Le jeu attendu
PASSER LE CONTRÔLE DE PASSEPORT



CE MOIS-CI, J'AI REÇU PLEIN DE SUPER TAPIS DE SOURIS SPÉCIALEMENT DESTINÉS AUX « PRO GAMERS ». ME VOILÀ UN PEU ENNUYÉ VU QUE JE NE SAIS PAS TROP QUOI FAIRE DE CES SUPERBES PETITES PATINOIRES. ET SI JE LES POSAIS CONTRE UN MUR ET QUE J'ACHETAIS UN CHAT POUR LE FAIRE GLISSER DESSUS ? OU UN CHIEN, OU UN BÉBÉ, TIENS… CHÉRIE ?

Le jeu du moment
DORMIR SUR LE PALIER
Le jeu attendu
SPEEDBALL 2

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) Battlefield 2142
Dice/Electronic Arts
2) S.T.A.L.K.E.R.
GSC Gameworld/THQ
3) Armed Assault
Bohemia Interactive/505 Games

STRATÉGIE/GESTION



1) Civilization IV
Firaxis/2K Games
2) Medieval II : Total War
The Creative Assembly/Sega
3) Supreme Commander
Gas Powered Games/THQ

SPORT/SIMULATION



1) X-Plane Revolution
Laminar Research/Micro Application
2) GTR 2
Sim Bin/Atari
3) Test Drive Unlimited
Eden Games/Atari

JEUX ONLINE

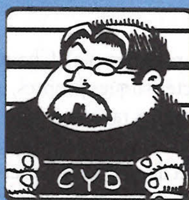


1) La Saga Guild Wars
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE

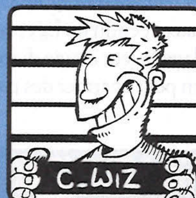


1) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari
2) In Memoriam 2
Lexis Numérique/Ubisoft
3) Jade Empire
BioWare Corp/2K Games



Le premier Tomb Raider a été le seul opus de la série qui m'a réellement emballé. Lara Croft avait beau affiner ses formes au fil des épisodes, la passion n'était plus au rendez-vous. L'espoir de re-jouer à un Tomb Raider digne de ce nom m'était un peu sorti de la tête. Pourtant la version Anniversary m'a fait craquer. Nostalgie quand tu nous tiens !

Le jeu du moment
Tomb Raider Anniversary
Le jeu attendu
Loki



Pour mon chauffage, j'ai choisi la carte graphique. Élégante, et peu encombrante, elle fait circuler l'air chaud grâce à son système de ventilation pour une température uniforme dans toute la pièce. Pour l'exemple, une Radeon HD 2900 devrait vous chauffer sans problème un volume de 40 m². L'hiver comme l'été, par contre, ça c'est déjà plus ennuyeux...

Le jeu du moment
XNA Racing Game
Le jeu attendu
Colin McRae : Dirt



Sans piston, ni dessous-de-table, j'ai réussi à faire un stage dans le magazine que je lis depuis 10 ans ! Je ne me doutais pas que j'allais tomber en plein milieu d'un bouclage ressemblant au tournage d'Apocalypse Now. J'ai eu peur quand ils ont commencé à me jeter des regards en coin et à parler de sacrifice humain pour enrayer la Lose® de Fask, mais jusqu'ici, tout va bien...

Le jeu du moment
Se faire fouetter par un chevelu teigneux
Le jeu attendu
Revenir faire un stage à Joystick

VOUS ÊTES ALLÉ
AU CINÉMA DERNIÈREMENT ?
VOUS AVEZ VU 300 ?
DONC, CE SOIR, VOUS DÎNEREZ
EN ENFER EN JOUANT
À ANCIENT WARS: SPARTA !





Une minicarte à gauche, les ordres à droite et le statut de l'unité au centre, c'est Sparta !

Ancient Wars: Sparta

PRESQUE 300



Ancient Wars: Sparta est, comment dire… un joli mille-feuilles à la crème dans la vitrine du pâtissier. Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel de facture classique, se déroulant dansl'Antiquité (du VIe au IVe siècle av. J.-C.), dans la grande Sparte, avec bois et nourriture à récolter, or à stocker et adversaire à poutrer. Trois nations sont jouables : Sparte avec ses farouches guerriers aux abdominaux d'un autre monde, les Perses et leur zoo composé de chameaux, éléphants et chevaux et enfin les Égyptiens avec leur joli maquillage et leur magie diabolique (le prêtre égyptien peut charmer des panthères pour attaquer

TOUT PUBLIC | INTERNET 8 | LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR World Forge/Russie
TEXTE & VOIX en français

l'ennemi par exemple). Chaque nation possède des caractéristiques propres, les Perses peuvent se soigner plus rapidement que les Spartiates qui ont accès à la cavalerie avant eux, ainsi de suite… c'est le jeu du pierre/papier/ciseau. Les trois nations jouables possèdent trois campagnes distinctes, c'est un atout supplémentaire pour la durée de vie de Ancient Wars: Sparta.



Les bleus contre les rouges, rien ne change vraiment !

This is madness ? This is Spartaaaa !

Sparta se prend en main très facilement, chaque mission de la campagne est présentée brièvement via un joli écran pendant que le chargement s'effectue. On se retrouve ensuite face à une interface sans ingénuité mais qui a fait ses preuves : on tire un carré autour des troupes, on sélectionne les ordres simples et en voiture Simone !

C'est une bonne idée que d'avoir la possibilité de masquer totalement l'interface (sauf la minicarte). C'est une option utile qui peut aider nos lecteurs qui jouent sur des moniteurs 12". On retrouve l'accusé de réception sonore des ordres et, à ce propos, il faut signaler que la version française possède des voix ridicules. Le distributeur pourrait avoir un service contrôle qualité qui soit efficace :sincèrement, le club-théâtre du collège d'à côté fait mieux !



Le moteur ronronne

Le moteur 3D est mignon tout plein, les unités sont détaillées juste ce qu'il faut, les effets physiques sont bien intégrés : si une maison en flammes jouxte une maison saine, cette dernière prendra feu si le vent est favorable. Les pièges créés par vos fantassins sont sympa et bien modélisés : j'adore la boule en pierre qui dégringole du ravin façon bowling. Lorsque vous détruisez un fort adverse, méfiez-vous des morceaux qui tombent, vos troupes seront blessées si elles se prennent une poutre enflammée sur le coin du museau. Du côté du réalisme, Ancient wars: Sparta intègre l'attrition dans les rangs de l'infanterie : mal nourries, vos troupes souffriront rapidement d'une perte d'efficacité conséquente. Un point à surveiller, donc, surtout si vous décidez de vous concentrer sur la production de troupes bon marché, rapides à créer et avec un moral moyen : dès les premiers signes de malnutrition, elles perdront de l'énergie et de la puissance.

Une épée, un bouclier, du sang !

Nourrir la troupe est le rôle des travailleurs mais ils peuvent faire bien plus que cela. Ils sont aussi chargés de dépouiller les morts sur le champ de bataille pour récupérer les armes et armures sur les cadavres. C'est une autre bonne idée : équipez votre armée à moindres frais, et vous pouvez choisir qui porte quoi comme arme ! Un outil dédié permet de jouer aux Sims antiques en choisissant la couleur des jupes de vos Spartiates chéris. Mais vous n'échapperez pas à la construction des bâtiments, leur mise à niveau ou le développement de technologies martiales et/ou industrielles, encore un poncif du genre.
Sparta est jouable sur le Net et les trois factions le sont avec une douzaine de cartes disponibles. Ça tourne nickel, le netcode est propre, il n'y a pas de bugs majeurs, ça tombe bien c'est ce qu'on lui demande ! Il est clair que Sparta n'a rien de révolutionnaire mais si vous cherchez un bon jeu de stratégie, qui reprend tous les éléments typiques de ce genre, foncez !

ffak



Un peu de technique

De temps à autre, si vous ordonnez un déplacement trop lointain à vos troupes, le pathfinding sera bizarre. Préférez un déplacement en deux, voire trois étapes, vous serez à l'abri de surprises.



En Deux Mots

ANCIENT WARS: SPARTA MÉRITERAIT UNE MEILLEURE NOTE SI LA V.F. N'ÉTAIT PAS DE QUALITÉ SI MÉDIOCRE. LE TEXTE EST RÉCITÉ ET LES INJONCTIONS ET CRIS SONT VRAIMENT FADASSES. CELA DIT, LE JEU MÉRITE QU'ON S'Y ATTARDE, NE SERAIT-CE QU'EN SOUVENIR DE NOS JEUNES ANNÉES...

- \+ Sans bug majeur apparent
- \+ L'interface escamotable
- − La V.F. digne de Derrick
- − Classique, très classique

6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

TOUT PUBLIC · 12 INTERNET · LOCAL 12 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1.4 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR LEGENDO/SUÈDE
TEXTE EN FRANÇAIS

J'EN AI MARRE DE CES JEUX SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE. C'EST VRAI QUOI, PEARL HARBOR PAR-CI, PEARL HARBOR PAR-LÀ, JE N'AI PAS ARRÊTÉ MES ÉTUDES D'HISTOIRE POUR ME RETAPER TOUT ÇA ENSUITE !



Attack on Pearl Harbor

SHOOT AÉRIEN

O.K., j'ai été un peu dur pour rien, là. Il n'est pas si mal ce jeu… Non mais vraiment ! Bon, ça reste de l'archiclassique ; du shoot aérien bête et méchant. Question contexte historique, le titre slovaque nous plonge dans l'univers méconnu de la Seconde Guerre mondiale. Plus précisément, il se concentre autour des affrontements entre Japonais et Américains de décembre 1941 à avril 1945. On pourra alors revivre certaines batailles rarement traitées, comme Pearl Harbor ou Midway ; le tout, à bord de prestigieux avions comme le chasseur américain F4U Corsair ou le bombardier torpilleur japonais, le B5N Najajima.



Du sable fin, du soleil et des palmiers, dommage que vous ne puissiez pas en profiter.

Nippon, ni mauvais

Deux campagnes sont au programme – américaine et japonaise – chacune constituée de deux volets. On nous donne alors la possibilité d'incarner soit le fougueux pilote de l'US Air Force, soit un pilote de chasse de l'aviation de la Marine impériale japonaise (qui n'est apparemment pas fougueux lui…). Là, le système de progression est plutôt bien foutu puisque les quatre périodes sont divisées en mois. À chaque mois, une mission. Le truc marrant, c'est qu'échouer à l'une d'entre elles ne signifie pas pour autant la fin de l'épopée. D'ailleurs, j'avoue, même si j'ai un peu honte, que je n'ai réussi qu'un tiers des missions de la première campagne américaine. Étonnamment, mes supérieurs étaient quand même contents de moi et m'ont confié l'offensive suivante. Idéal pour l'estime de soi, mais assez ridicule et pas très motivant en fin de compte.
Si le contexte veut coller un minimum à la réalité historique, le gameplay est quant à lui braqué vers l'Arcade, sans phases de ravitaillement ou de setup d'armement. Avec n'importe quel pad, la prise en main est immédiate. Bien planqué dans votre coucou aux munitions illimitées, vous devrez remplir un certain nombre d'objectifs pour réussir la mission : attaquer ou protéger une position, détruire les chasseurs ennemis ou escorter vos bombardiers. Les objectifs sont aussi redondants que les moyens mis à disposition pour les atteindre : tirer et… tirer. Bref, si on prend plaisir les premières heures, tout ça devient rapidement barbant. Reste heureusement le mode multi, jusqu'à douze joueurs par session, qui égayera l'ensemble quelques heures de plus.

Sundin



Patience et précision, la clé pour ne pas trop s'em… enfin, pour tuer du Nippon.

Un peu de technique

De ce côté-là, pas de souci à se faire, le jeu tournera toutes options graphiques activées avec une machine d'il y a un an. Niveau esthétique d'ailleurs, c'est honnête, pas plus.



En Deux Mots

UN TITRE QUI MISE SUR LE FUN ET L'ACCESSIBILITÉ POUR CONVAINCRE ; MALHEUREUSEMENT, LE THÈME CHOISI ET LA REDONDANCE DES MISSIONS NE LUI PERMETTENT PAS D'Y PARVENIR.

+ Le prix (30 euros)
+ Très accessible
− Répétitif
− Manque de profondeur

5 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



Et Poke et Peek ? Non c'est pas ici pourquoi ?

Je n'avais aucun souvenir des quatre premiers Space Empires. Une rapide enquête auprès du vénérable TBF m'apprend que les épisodes précédents existent bien, et ne sont pas passés complètement inaperçus. Ce qui est nouveau par contre c'est qu'Empire Interactive a repris la licence, qui devient aujourd'hui disponible à la vente en Europe. Que les choses soient claires, le simple fait que l'action se déroule dans l'espace intersidéral ne donne pas lieu à des graphismes qui déchirent, stylés comme ceux d'EVE Online. Space Empires V est une simulation tour par tour poussée au physique ingrat. Commerce, espionnage, colonisation, combats spatiaux et terrestres, tous les aspects de la vie exaltante de P.-D.G. galactique sont présents.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Empire Interactive
DÉVELOPPEUR Alfador Machination/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Space Empires V

TABLEUR INTERGALACTIQUE

DES ANNÉES QUE LE SYNDICAT DES CHEFS COMPTABLES PROTESTE CONTRE LE MANQUE DE JEUX À LA MESURE DE LEUR TALENT. QU'ILS SE RÉJOUISSENT : LE QUATRIÈME OPUS DE LA SÉRIE DES SPACE EMPIRES ARRIVE POUR EUX. ET VRAIMENT RIEN QUE POUR EUX.

Space Invaders, pour intellos

Si vous n'optez pas pour l'une des quatorze factions proposées, il faudra créer la vôtre. Et là, le ton est donné, car tout est finement paramétrable, de l'aspect de votre race à ses caractéristiques physiques et psychologiques, en passant par l'humeur de vos ministres et l'histoire officielle qu'il faut écrire soi-même. Trois bons quarts d'heure sont nécessaires si l'on est un gouvernant consciencieux, d'autant plus que la navigation entre les menus de création est terriblement laborieuse. La partie lancée, le malaise continue, il faut faire un nombre hallucinant de clics pour passer de la conception pont par pont d'un vaisseau à sa production. Le problème, c'est que l'on ne saisit vraiment pas quelles sont les conséquences concrètes de nos choix. Je n'ose vous suggérer le didacticiel, et ses cinquante pages de lecture verbeuses aussi digestes qu'un kebab au canard gras.
Des défauts d'autant plus énervants que le jeu possède ses qualités pour peu que l'on s'y acharne. On affronte de vrais choix politiques, le jeu est rythmé, on colonise ses premières planètes assez vite. Mais dès la première rencontre alien, on se fait sauvagement espionner et écharper avant de se faire exproprier sans indemnités, sans que l'on parvienne à comprendre où l'on a bien pu faire une p... d'erreur. Au final, on a la curieuse impression que Space Empires V ne s'adresse qu'aux fans de la série, déjà rompus aux mécanismes du jeu. Les novices non-persévérants descendront sur une autre planète.

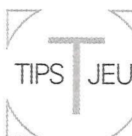
Savonfou et Faskil

Si si, en vrai les planètes tournent sur elles-mêmes.





Ma flotte se prend une méchante branlée, et je ne saurai jamais pourquoi.



Aucun mode multijoueur en ligne n'est prévu. En revanche, un mode Hot seat est inclus. Les fans de ce genre de jeux ne sont pas bien nombreux, je trouve ça présomptueux de s'imaginer qu'il s'en trouve deux dans une même pièce.

Un peu de technique

À part quelques bugs d'affichage des vaisseaux spatiaux, le jeu tourne plutôt correctement, mais compte tenu du niveau graphique ce n'est pas vraiment inattendu. Son gros avantage étant qu'il doit pouvoir tourner sur de très petites config.

En Deux Mots

DIFFICILE DE TIRER À BOULET ROUGE SUR CE GENRE DE JEU RÉSERVÉ À UNE CERTAINE CASTE DE COMPTABLES, PARDON JOUEURS. BIEN QU'AFFREUSEMENT MAL FAGOTÉE, LA SIMULATION SPATIALE RESTE POINTUE ET ARDUE À PRENDRE EN MAIN. À RÉSERVER AUX SIMULATIONNISTES EN PHASE TERMINALE QUI ONT ÉPUISÉ TOUS LES CLASSIQUES DU GENRE.

+ Très complet
- Vilain
- Difficile à appréhender
- Nervous breakdown ergonomique

4 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

JOUER AUX CARTES SUR PC, ÇA N'A PAS FRANCHEMENT GRAND INTÉRÊT. AU PIRE, TOUT LE MONDE POSSÈDE SON BON VIEUX SOLITAIRE SOUS WINDOWS. BON FORCÉMENT, CE N'EST PAS AUSSI SEXY QUE LES HÉROS MARVEL.



Le système de combat est bien foutu : formation, équipement, soutien... Vous avez de quoi jouer avec vos cellules grises.

Marvel Trading Card Game

BELOTE ENTRE HÉROS

Les jeux de cartes, aussi bons soient-ils, n'ont jamais vraiment supporté le portage de leur forme cartonnée vers un amas de pixels. Non pas que les versions jeux vidéo de cartes tels que Magic soient totalement ratées mais le plaisir manque souvent à l'appel. On perd la sensation de toucher, posséder son jeu en main reste quand même plaisant, et on perd également la convivialité d'une partie entre « vrais » potes. Pour compenser ce manque, il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent. L'emballage des versions jeux vidéo n'est souvent pas très élaboré. Et sur ce point, Marvel Trading Card Game ne déroge pas à la règle : interface simpliste, effets très limités et musique d'ambiance lassante. Évidemment, ces aspects esthétiques ne sont pas la priorité d'un jeu de cartes, mais ça peut contribuer au confort du joueur qui se retrouve seul devant son écran. Et pour le coup, ce n'est pas convaincant. Il y a bien une tentative d'intéresser le joueur avec l'implémentation de scènes de comics entre deux parties dans le mode Histoire mais rien n'y fait. On a plus tendance à vouloir les zapper qu'à les revoir en boucle. Heureusement, les affrontements entre joueurs, en LAN ou Online, sont au rendez-vous surtout que Marvel TCG est intéressant à jouer.

Jouer sans dépenser, ou presque

Basé sur le jeu de cartes d'Upper Deck, les règles sont assez riches sans être complexes. Je ne vais pas entrer dans les détails du système de jeu surtout que plusieurs tutoriaux permettent de se familiariser avec tout ça. Il y a moyen d'exécuter de bons combos et de peaufiner un jeu bien pensé pour exploser son adversaire sans passer des plombes à assimiler les moindres subtilités. Surtout qu'à chaque phase de jeu, les cartes jouables sont mises en surbrillance. Cette aide précieuse pour un novice finit tout de même par donner un rythme un peu automatisé aux parties. Quoi qu'il en soit, Marvel TCG reste un bon moyen de découvrir le jeu de cartes tiré de l'univers Marvel sans dépenser une fortune dans des centaines de booster. Même s'il est également possible d'en acheter via le système de boutique en ligne afin d'optimiser son jeu de cartes virtuel. Mais avec celles déjà disponibles en jeu, il y a de quoi faire.

Cyd

TOUT PUBLIC — INTERNET 2 — LOCAL IP/IPX 2

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR KONAMI
DÉVELOPPEUR VICIOUS CYCLE SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Un peu de technique

Évidemment, ce n'est pas avec Marvel TCG que vous mettrez votre Dual Core à genoux. Au moins, ceux qui possèdent une petite config peuvent se laisser tenter, sans vraiment se soucier de la puissance de leur PC. Reste à voir si les jeux de cartes virtuels vous branchent.





Forcément avec une première main aussi minable, la partie est loin d'être gagnée.

En Deux Mots

MALGRÉ UN HABILLAGE RELATIVEMENT PAUVRE, MARVEL TCG RESTE UN BON JEU DE CARTES QU'IL PEUT ÊTRE INTÉRESSANT DE DÉCOUVRIR VIA SA VERSION EN JEUX VIDÉO. MAIS ON RESTE QUAND MÊME LOIN DU PLAISIR QUE PEUT PROCURER UNE PARTIE SUR TABLE.

+ Règles de jeu intéressantes
+ L'univers Marvel
- Habillage trop simpliste
- Jeux de cartes et jeux vidéo, ça finit par lasser

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR RTL Enterprises
DÉVELOPPEUR Nobilis/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français

Tiens je suis verni en ce moment. Après la gestion de cinéma, je me retrouve aux manettes d'une chaîne de télé. Styx doit bien m'aimer pour me confier ces tests précieux pour la survie du mag. « Jay de la chance », comme dit la pub (NDStyx : Tu satures sur tes STR, c'est pour ton bien)... Tiens, la pub, il va falloir que j'y pense dans la gestion de mon futur empire télévisé. mais commençons par le début. Dans TVGiant, je suis donc le patron de la chaîne, le boss. À la tête de celle-ci, je dois remporter le prix qui est mis en jeu tous les quatre ans. Comment ? En réunissant le meilleur audimat et en générant le plus de satisfaction.



C'est ici que se créent les émissions, on choisit le format, le style et le thème.

IMAGINEZ QUE VOUS ÊTES PATRON D'UNE CHAÎNE DE TÉLÉVISION, LES SOIRÉES MONDAINES, LE COPINAGE POLITIQUE, LE FOOTBALL... QUE DE SOUCIS !

TV Giant

SIM DE TF1

Une fois les bases posées, j'embauche à tour de bras : des techniciens, des présentateurs, des réalisateurs ou des acteurs. Il est possible de produire une quantité impressionnante de choses : films, téléfilms, émissions, divertissement. Tiens je vais créer mon premier prime-time, un truc qui scotchera la ménagère de moins de 50 ans : l'Île de la Star'factor. C'est ZE concept : des jeunes gens isolés sur une île avec, au programme, sport extrême intensif, sexe et chansons, le tout en même temps.

Tiffany, dans mon bureau mon petit !

Avec ça, les quatre autres chaînes concurrentes ne vont pas tenir la distance. Uun coup d'œil sur la grille des programmes, hop je déplace, j'allonge la durée de la pub et je supprime une série. Je fais ce que je veux non mais oh ! L'interface est assez claire, facile à comprendre. Parfois on a l'impression de se retrouver dans la prochaine extension des Sims, le joli moteur 3D en moins. Bon, si TVGiant est plaisant pour débuter dans les jeux de gestion, il s'adresse à ceux qui ne connaissent pas le genre. Les habitués vont vite s'ennuyer. TVGiant a de la profondeur dans ses paramètres de gestion, notamment pour la grille de programmes ou le contenu des productions, mais on est loin de la série des Tycoon ou Sim City. Il manque par exemple des événements d'actualité qui viendraient perturber fortement les grilles de programmes.Je n'ai pas vu non plus la possibilité de verser des pots de vin aux annonceurs publicitaires ou autres, c'est quand même dommage... Tout n'est pas gris, il existe une catégorie de film « érotique », la grille de la nuit est toute remplie ! Un jeu peut-être un peu trop gentillet : à nous de zapper, ou pas.

ffak





Oh la belle régie finale !!! Bon, faut la remplir de techniciens maintenant...

Un peu de technique

TVGiant ne propose pas de jeu multijoueur et c'est dommage. Uniquement en solo contre l'ordinateur le défi est bien moindre que contre un autre directeur de chaîne en chair et en os. D'un point de vue technique, c'est tout à fait réalisable.

En Deux Mots

TVGiant est une idée de départ originale, avec une profondeur de jeu suffisante pour démarrer dans les jeux de gestion. Le moteur 3D est un peu vieillot mais la jouabilité reste correcte.

- + Concept original
- + Grille des programmes malléable
- – Moteur 3D moche
- – Pas de corruption

5	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

Le Seigneur des Anneaux Online : les Ombres d'Angmar

MMORPG



Voici le morceau de Terre du Milieu que vous pourrez explorer pour l'instant.





10 SERVEURS EUROPÉENS DONT 2 FRANÇAIS

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Turbine/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



Les paysages sont parfois vraiment réussis.

APRÈS UN DONJONS & DRAGONS ONLINE EN DEMI-TEINTE, TURBINE NOUS REFAIT LE COUP DE LA GROSSE LICENCE AVEC LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE. IL NOUS REVIENT AVEC UNE ADAPTATION PRUDENTE, COMME UN PREMIER PAS TIMIDE EN TERRE DU MILIEU.



Quand Gandalf himself vous donne un ordre, on l'exécute !

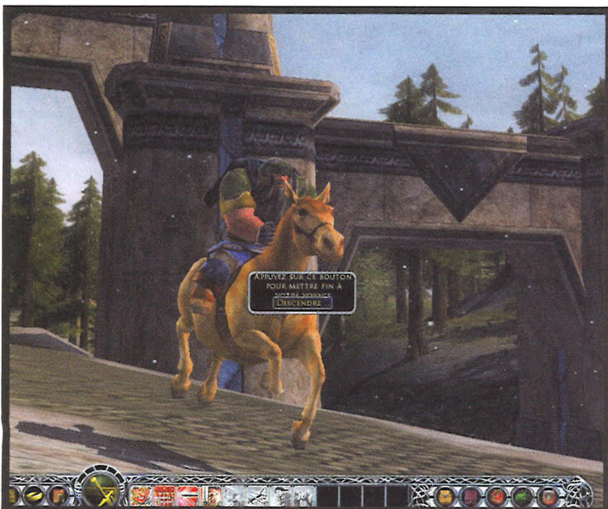
Direct, je sors ma grosse massue pour fracturer tous vos fantasmes sur le Seigneur des Anneaux Online version Turbine. Cela vous évitera d'être trop déçu ensuite. Oubliez une Terre du Milieu laissée aux mains de rôlistes en quête de leur « préccieux ». Oubliez que vous avez envie de servir Sauron. C'est un MMORPG avant tout conçu pour suivre, en parallèle, la trame du livre. Enfin, une trame partielle puisque Les ombres d'Angmar, comme l'indique le titre, représente le tiers nord de la Terre du Milieu. Gondor, Rohan, Lorien, Mordor… pas pour l'instant. Turbine s'attaque au mastodonte de Tolkien morceau par morceau, histoire de nous sortir quelque chose de propre.

Adaptation forcée

On commence par choisir son gentil héros parmi les Elfes, les Humains, les Hobbits et les Nains. Vient ensuite le choix de la classe. Elles sont en fait calquées sur les différents héros du livre, de l'aveu même de Turbine, pour un total de sept. Les classiques du genre s'imposent au forceps, et à grand renfort de pirouettes textuelles. Ainsi, le mage, pour ceux qui voudraient se prendre pour Gandalf, devient le Maître du Savoir. Sa connaissance du feu lui permet d'en faire des boules… Or, selon l'œuvre de Tolkien, les vrais mages se comptent sur les doigts de la main. On vous explique donc que ce n'est pas de la magie. Turbine fait ici le choix de la simplicité. Ils ont le mérite de sortir au final un ensemble équilibré, et des classes suffisamment différentes pour susciter des « rerolls ».

Au fil des chapitres

On commence le jeu par une petite introduction scénarisée des plus sympathiques. On nous met vite dans le bain à la rencontre d'illustres personnages de la Terre du Milieu. Et si chaque race a son propre scénario, il faut savoir que Nains et Elfes d'un côté, Humains et Hobbits de l'autre, sont envoyés, après ce bref prologue, dans la même zone pour débutant. Un



Les déplacements à cheval sont automatisés, à la manière des gryphons dans WoW.

Nain se retrouve donc très vite à faire les mêmes quêtes que celles d'un Elfe, par exemple.
Car c'est bien d'un système de quêtes dont il s'agit. On accumule de l'expérience en accomplissant des missions et en tuant des ennemis pour espérer passer du niveau 1 à 50, et on ajoute différentes façon de personnaliser ses caractéristiques (voir encadré). Les quêtes fonctionnent autour d'une trame principale qui se poursuit chapitre après chapitre. La trame centrale est faite également de passages instanciés, souvent en groupe, au cours desquels on assiste (ou on participe) à des instants clés des troubles de la Terre du Milieu. C'est la carotte qui vous pousse à aller plus loin, mais aussi le bâton de la linéarité qui s'impose au joueur. Autour, on retrouve les quêtes classiques des MMO : réduire la population d'araignées, rapporter de la viande d'ours, collecter des fleurs, etc. Toutes ces petites choses qui font le travail de fond d'un joueur de MMO.

/au_dodo

Côté gameplay, si vous avez déjà joué à World of Warcraft, vous ne risquez pas de vous sentir perdu. Déplacement, compétences spéciales, barre d'xp, hôtel des ventes, boîte aux lettres, interface de chat, etc. La synthèse efficace réalisée par Blizzard a largement inspiré Turbine. Pour ne rien gâcher, tout marche bien, ce qui n'est pas toujours gagné pour un MMO lors de sa sortie. Malheureusement, les combats se révèlent peu prenants. On enchaîne les compétences sans trop savoir pourquoi. Outre le côté très timide des effets visuels et de l'animation, on aurait surtout apprécié avoir une meilleure sensation de contrôle de l'action. Les combats ont pour seul mérite d'être rapides. Et pour ceux qui se posent la question du PvP, la réponse de Turbine est le « Joueur Monstre ». À partir du niveau dix, le joueur a la possibilité d'incarner un monstre dans une zone entièrement PvP. On peut même réaliser quelques quêtes.Sinon, il vous faudra attendre le niveau 40 pour utiliser votre propre personnage dans cette même zone. À côté de ça, on connaît les joies de l'artisanat avec un système de recettes à la limite du simpliste. Là encore, la cohérence et l'utilité de l'ensemble sauve cet aspect du jeu, mais rien de bien excitant. On se retrouve au final avec un soft correct mais sans envergure. Et si les développeurs annoncent que le jeu est prêt à évoluer (une nouvelle zone est déjà prévue pour le mois de juin), combien de temps leur faudra-t-il pour atteindre le Mordor ?

Exodere

Et j'en profite pour me taper l'incruste chez le père Sacquet.





Le mode Joueur Monstre donne une idée de la vie des serviteurs de Sauron. Juste une petite idée.



Un peu de technique

Aucune ombre technique au tableau sur la grosse config utilisée durant le test. Codemasters recommande de tout de même un CPU de 3Ghz, 1 Go de RAM et une carte vidéo de 128 Mo. Il vaut mieux donc avoir une config correcte pour au moins profiter de l'ambiance.

Joueur titré

En parallèle, l'accumulation de nos tueries ou de nos divers exploits permet de débloquer des récompenses. On reçoit ainsi différents « titres » pour agrémenter son nom : tel que « Trucmuche, Protecteur de l'Ered Luin ». On reçoit également des améliorations de caractéristiques que l'on peut arranger librement moyennant quelques pièces. Une bonne façon de personnaliser les forces de son avatar.

En Deux Mots

Le Seigneur des Anneaux Online est un jeu techniquement très propre et à l'ambiance soignée. Cependant, porté à bout de bras par une licence en or, il ne parvient pas à dépasser le simple plaisir de la balade touristique. La faute à un gameplay mollasson, des mécaniques trop simples et à une forme de linéarité quasi liberticide pour un MMO.

- + La licence qui tue
- + L'ambiance réussie
- + Entièrement en français
- − Les combats peu prenants
- − La linéarité
- − Le look des avatars

7	Technique
7	Artistique
6	Intérêt

L'histoire de Tomb Raider est presque aussi mouvementée que les aventures que cette saga met en scène depuis dix ans. Gros coup à l'heure où la 3D en était encore à ses balbutiements ; en 1996, le jeu de l'aventurière aux seins en pointe (essayez de jeter un coup d'œil au premier Tomb Raider) a connu un succès franchement inespéré. L'occasion pour les Anglais de Core Design de propulser Lara Croft superstar et de proposer au public bêlant un jeu par an… jusqu'au moment où la notoriété du titre n'a plus su cacher une médiocrité devenue habitude. Tomb Raider : l'ange des ténèbres, qui devait connaître plusieurs suites, sera ainsi leur dernière production.



Crystal à la rescousse

Récupérer une licence aussi connue que Tomb Raider était assez casse-gueule. Crystal Dynamics a heureusement su s'approprier l'univers du jeu et son héroïne pour proposer sa propre vision du titre : Tomb Raider Legend était né. Un nouvel opus assez court, mais qui tranchait avec les anciens titres, notamment grâce à sa maniabilité totalement revue et corrigée, Dieu merci… Le développement prévu de Tomb Raider Anniversary, titre couronnant une décennie d'aventures et remake du premier épisode, fleurait bon le coup marketing. Honnêtement, je m'attendais à un titre moyen, qui aurait surfé sur la fibre nostalgique pour proposer des niveaux « reconstruits » avec facilité. Que nenni. Sitôt le jeu lancé, la magie opère, miraculeusement. On retrouve Lara au Pérou, accompagné de son fidèle sherpa, et tandis que ce dernier se fait dévorer par une meute de loups, un plaisir enfoui revient nous faire vibrer les entrailles. Voilà, on l'a fait, ce bond dans le passé, tout y est : cet abruti de Larson, le Scion, les blocs à pousser, les corniches à attraper du bout des doigts… On retrouve même les gorilles dans le Colisée et les Centaures cracheurs de feu, Tomb Raider Anniversary restant fidèle à son matériau d'origine jusque dans ses incohérences.

Tomb Raider Anniversary

AVENTURE ACTION

ÇA Y EST : CRYSTAL DYNAMICS EST DEVENU LE SAUVEUR OFFICIEL DE TOMB RAIDER. LARA OUTRAGÉE ! LARA BRISÉE ! LARA MARTYRISÉE AU FIL D'ÉPISODES DOUTEUX ! MAIS LARA, DEPUIS TOMB RAIDER LEGEND, LIBÉRÉE… LE GRAND GÉNÉRAL LUI-MÊME N'AURAIT SU RESTER INSENSIBLE DEVANT UN TEL COME-BACK.

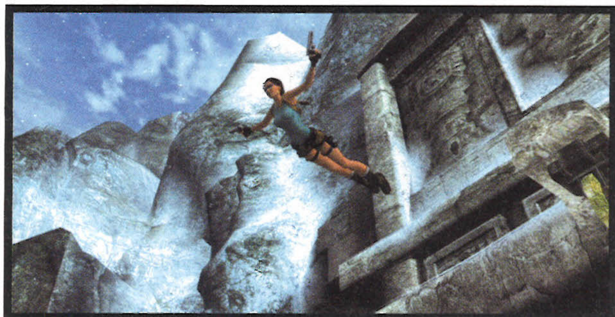



TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 256 Mo
Éditeur Eidos
Développeur Crystal Dynamics/États-Unis
Texte et voix Français

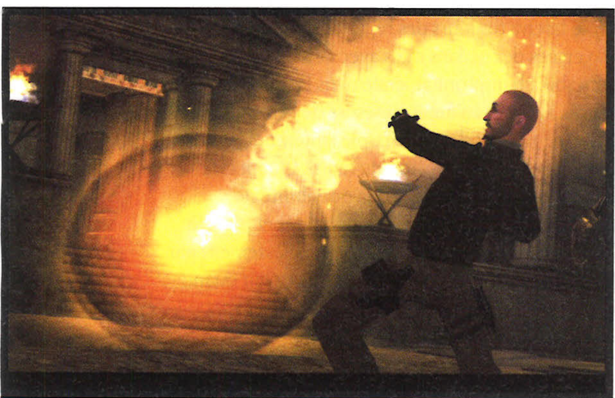
Bouge ton corps…

Le premier Tomb Raider était considéré comme assez long et difficile, la faute, en premier lieu, à une maniabilité d'un autre âge, où chaque pas pouvait faire chuter Lara dans le vide. Alors il fallait appuyer sur le bouton de marche, aller doucement sur le rebord d'une plate-forme, sauter vers l'avant en faisant attention d'appuyer d'abord sur saut (important !) et tout de suite après sur avant etc. Associé à un système de sauvegardes contraignant (les fameux cristaux), c'était juste l'enfer…



Un saut improbable, quelques coups tirés sur une meute enragée, un guide devenu cadavre... La légende Tomb Raider peut commencer.

Avec Tomb Raider Anniversary, vous avez droit à l'exact contraire. Lara bouge sublimement, ses mouvements imparfaits sont compensés en partie par le jeu pour vous éviter moult chutes, elle peut plonger dans n'importe quelle direction tout en tirant, utilise son grappin pour « marcher » sur les murs, tient en équilibre sur des poteaux comme un véritable moine Shaolin, etc. C'est encore plus maniable que dans Tomb Raider Legend, et la palette de mouvements de Lara se révèle plus riche. Un quasi-sans-faute, si ce n'est quelques mouvements de caméras intempestifs arracheurs de jurons. Un modeste prix à payer devant une telle réussite.



Pierre change de look, et trouve un nouveau destin funeste sous les sabots de centaures aux pouvoirs innés.

Memories

Inutile d'être un fan hardcore de Tomb Raider pour apprécier cet épisode Anniversary, ni d'avoir terminé récemment le premier opus pour aimer tous les clins d'œil de celui-ci. Mais ça aide. S'apercevoir que la cinématique de début reprend presque mot pour mot et plan par plan celle que l'on connaissait déjà, retrouver les mêmes prédateurs aux mêmes endroits, (re)découvrir la majesté multipolygonée d'architectures grandioses et sublimes... Tomb Raider Anniversary propose tout cela, et plus encore. Le retour aux sources est réel, tandis que Lara s'échine à résoudre les énigmes qui se posent à elle, et qu'elle virevolte en tous sens pour profiter de la moindre faille dans les murs. On explore beaucoup, tue par nécessité ours, crocodiles ou panthères, et reste subjugué par la majesté des lieux. Crystal Dynamics a d'autant plus réussi son pari que Tomb Raider, il faut bien l'avouer, propose un background grossier : une Atlante libérée après une explosion nucléaire, un bad guy français appelé Pierre Dupont (quelle originalité !), des animaux placés comme autant de dangers un peu n'importe où, un système d'énigmes rigide par salles, avec gestion de blocs et de leviers... À l'époque, on découvrait tout cela, des étoiles plein les yeux, mais aujourd'hui, on est en droit d'être moins magnanime. Le lifting proposé fait toutefois des merveilles, et même l'apparition d'une petite frappe portant une casquette et roulant sur un skate évite de paraître totalement ridicule. Ce n'est même plus une réussite : on touche là au miracle...

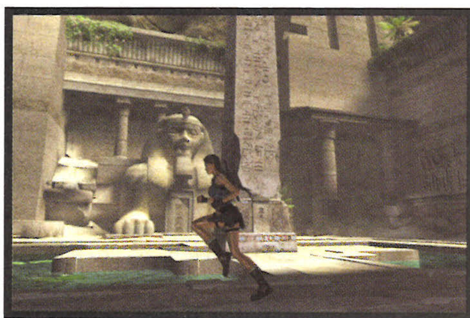
Chris



Prédateur emblématique de Tomb Raider, le T-Rex a été particulièrement soigné. Quant aux aventurières c'est comme le reste : il les mange crues !

Un peu de technique

Basé sur le moteur de jeu de Tomb Raider Legend, TRA réclame fort logiquement à peu près la même configuration de base pour tourner correctement. Sachez tout de même que c'est en activant toutes ses options – effets plein écran, profondeur de champ, ombres, reflets et antialiasing – que TRA donne le meilleur de lui-même. Là, un CPU à 3 GH, 1 Go de RAM et une carte graphique de la famille 7900/8800 (NVIDIA) ou X1900 (Ati) sauront faire la différence...

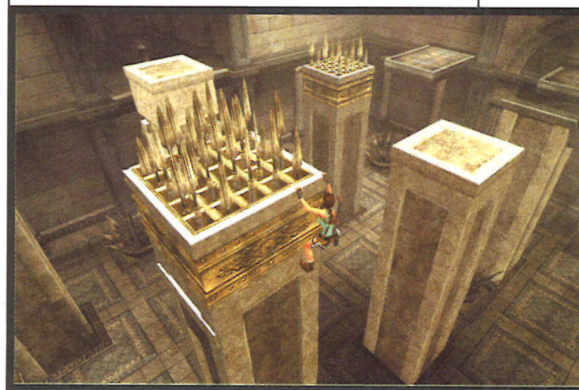


Le plaisir des yeux

Souvenez-vous : lorsque Tomb Raider Legend est sorti, les développeurs avaient eu la riche idée de proposer une option « contenu nouvelle génération » censée rendre le jeu plus beau. Petit problème : sur les cartes NVIDIA, l'option transformait le jeu en diaporama à trois images/seconde (des patchs corrigeront le problème)... TRA ne s'embarrasse pas d'un tel artifice et propose un seul rendu graphique. Le résultat ? Superbe ! Le souci du détail ici force le respect, et apporte beaucoup à l'ambiance : poussières en suspension visibles dans un rayon de soleil, effets d'eau et de feu sublimes, textures invariablement soignées, vêtements qui se salissent ou qui sèchent lorsque Lara sort de l'eau (que l'on peut voir en temps réel, à l'œil nu !) etc. Dans son genre finalement assez peu représenté sur PC, l'action aventure, TRA devient une nouvelle référence esthétique. Et pas seulement grâce à son héroïne...



Voilààà... C'est ça Tomb Raider : des piliers, de la varappe, des trucs à comprendre avant de se faire empaler... C'est parfait !



En Deux Mots

On sentait arriver le coup marketing : c'est plutôt une bonne claque que l'on s'est prise. Tomb Raider Anniversary, dans son propos, est tout simplement parfait : l'esprit du premier épisode est respecté, les niveaux ont gagné en ampleur, les énigmes sont plus intéressantes... Quant à la jouabilité, manier Lara n'aura jamais été aussi plaisant. Un nouveau classique !

- \+ Un remake plus que réussi
- \+ Techniquement irréprochable
- \+ Deux fois plus long que TR Legend
- − L'I.A. des animaux, inexistante
- − Des passages casse-bonbons

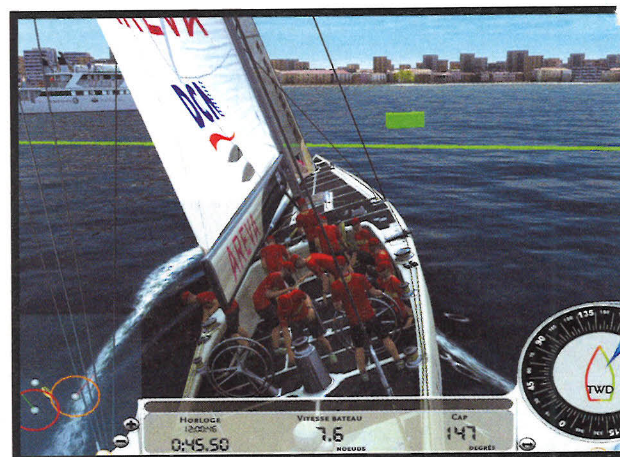
8	Technique
9	Artistique
8	Intérêt


TOUT PUBLIC


8
INTERNET

Config minimum CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Nadeo/France
Texte en français **et voix** -

Je ne sais pas si vous avez remarqué mais, mis à part les grands chefs, les gens normaux réussissent en général un maximum de deux plats. Moi, par exemple, je suis un tueur en spaghetti bolognaise et des milliards de touristes japonais viennent me regarder préparer des omelettes aux lardons. Il en va de même pour ma mère ou ma fiancée : deux plats exquis, ni plus ni moins. Apparemment, c'est pareil chez nos amis de Nadeo puisque depuis un peu moins de dix ans, ils nous mitonnent de savoureux petits jeux : Trackmania et Virtual Skipper. Avec plus ou moins de réussite suivant les tentatives, il faut bien l'avouer. Concernant leur simulation de voiliers dont il est question ici, s'il y a bien une chose qui a toujours mis tout le monde d'accord c'est le rendu absolument phénoménal de l'eau. À chaque nouvel opus, c'est la mégaclaque façon parpaing dans la tête. Sauf que, malheureusement, le fossé sera bien moins grand ce coup-ci, les développeurs ayant manifestement du mal à améliorer ce qu'on peut encore considérer comme la perfection vis-à-vis de ce qu'il est techniquement possible de faire. Pas bien grave donc, même si on aurait apprécié du HDR à foison et des décors terrestres plus travaillés.
Les nouveautés sont à chercher ailleurs.



La flèche verte signifie que la position du bateau est idéale.

32nd America's Cup (Virtual Skipper 5)

TÊTE DE NŒUD



Je vais lui faire l'extérieur là, tranquille.

CINQUIÈME ÉPISODE D'UNE SÉRIE AUSSI ATYPIQUE QU'INTÉRESSANTE, VIRTUAL SKIPPER 5 DÉBARQUE ENFIN. GRAND CRU OU MISÉRABLE PIQUETTE ? LEVONS LE (LA ?) VOILE.

C'est la mer qui prend l'homme

Car des nouveautés, il y en a. Et je ne vais pas vous cacher que, malheureusement, elles sont tout de même assez peu nombreuses. Difficile pourtant de critiquer le choix fait par les développeurs d'inclure une véritable compétition solo dans un jeu à qui l'on reprochait essentiellement de ne pas en proposer une digne de ce nom. Cette fois, le joueur esseulé peut participer à la prestigieuse Coupe de l'America dans son ensemble, alors qu'il était auparavant condamné à tourner connement autour de trois bouées lors de minuscules régates palpitantes comme une chasse à l'homme dans une chambre d'étudiant. Certes, on se farcira toujours des régates et pas de grandes traversées des océans mais avec cette fois un véritable championnat, étalé dans la durée, avec des points à glaner au fur et à mesure de la progression. Mine de rien, voilà qui décuple l'intérêt du jeu dès lors qu'on ne peut profiter du multi. Quant à ce dernier, il se voit enrichi de la possibilité de demander (ou contester) des pénalités et pique à Trackmania United son système de classement par pays ou régions. Reste qu'à 45 euros ça fait quand même un peu cher la (grosse) mise à jour.

Yavin



Cette vue est fortement déconseillée, on se retrouve à souffler comme un idiotsurl'écran.

Un peu de technique

Pas plus gourmand que le quatrième épisode sorti il y a près de deux ans, ça devrait donc tourner à fond sur une configuration de moyenne gamme.

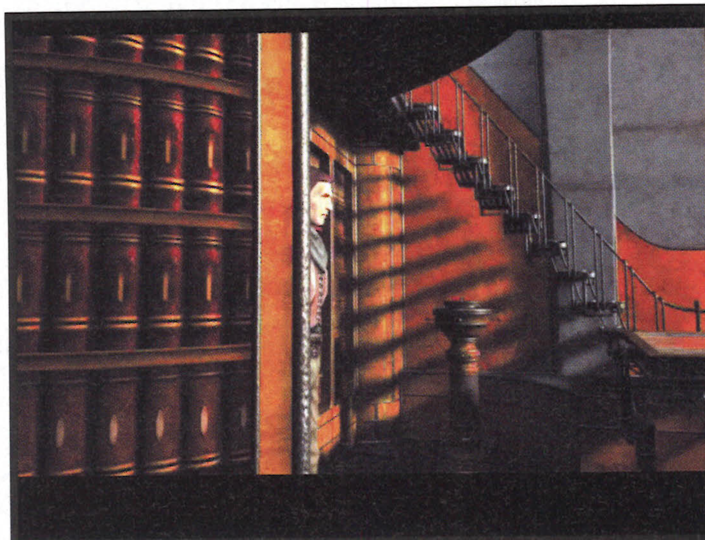
En Deux Mots

Soyons honnêtes : ce cinquième volet tient plus de la mise à jour que du jeu complet mais se voit heureusement sauvé par l'ajout d'un mode solo digne de ce nom.

+ Un vrai mode solo
- Le système de classement
- Techniquement identique au 4
- Un peu cher

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT





Ce pauvre Umang a tellement honte de son prénom qu'il ose à peine se montrer.

Aura 2 : Les Anneaux Sacrés

MYST-LIKE GAGNÉ PAR L'ARTHROSE

Quand j'étais petit, je rêvais de devenir archéologue : découvrir des fossiles vivants, des trucs que personne n'aurait songé à déterrer, ce genre de choses. Finalement, je suis devenu testeur, mais mon amour pour les vieilleries ne m'a pas abandonné. En allant chiner au vide-grenier de Poutiny-les-Ruyettes, je suis tombé sur l'exemplaire d'une espèce que tout le monde croyait disparue. Jugez plutôt : j'ai mis la main sur Aura 2, la suite du moyennement célèbre Myst-like canadien. Vu que ça date de mars 2006, c'est forcément poussiéreux, mais si vous aimez les breloques qui tombent à moitié en ruine, réjouissez-vous car, à l'heure où vous lirez ces lignes, le titre sera disponible chez tous les bons antiquaires.

Quand je vous dis que c'est du vieux, je ne fais pas dans la figure de style. Rigidité du gameplay, succession linéaire des énigmes, fixité des décors, prévalence du mécanique sur l'organique : Aura 2, c'est d'abord un cadavre, le cadavre d'un genre incapable de remettre ses codes en question. Alors bien sûr, le soft remplit bien sa fonction de décrasseur de neurones. Déverrouiller des portes à code, actionner des poulies, jouer aux apprentis alchimistes, pourquoi pas après tout ? On en viendrait presque à lui pardonner ses poussées d'arthrose, si le pire était derrière nous.

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM 800 GHz, 512 Mo de RAM, 32 Mo
ÉDITEUR The Adventure Company
DÉVELOPPEUR Streko Graphics/Canada
TEXTE ET VOIX en français

SORTIR DANS L'HEXAGONE EN 2007 UN TITRE DATANT DE DÉBUT 2006 SANS PROPOSER LE MOINDRE BONUS, IL Y A DE QUOI RISQUER LE LYNCHAGE EN RÈGLE. REMARQUEZ, ÇA TOMBE BIEN, J'AVAIS APPORTÉ UNE CORDE.

Camomille addiction

Mais voyez-vous, le pire ne réside pas dans le manque d'audace et d'originalité du titre. Non, le pire réside dans le scénario, un scénario moribond, hanté par des personnages dont l'apathie n'a d'égale que le grotesque des tenues vestimentaires. Prenez une pitch de course-poursuite où la course ne démarre pas avant cinq bonnes heures de jeu. Ajoutez des sortes de Hell's Angels si polis qu'ils demandent la permission avant d'entrer chez vous, une mauvaise doublure de Jabba The Hut comme super méchant et une araignée à la Wild Wild West dans sa version sac à pommes de terre. Introduisez quelques répliques en allemand au milieu de la V.F. et sous-titrez le tout de manière erratique. Voilà, c'est prêt : vous venez d'achever un jeu qui peinait déjà à tenir debout pour cause d'anémie. Comme quoi, mieux vaut parfois laisser certaines vieilleries au fond du tiroir…

Tuttle



Avant de rendre l'âme, ce personnage aurait déclaré avoir été sous-alimenté pendant le tournage. Une exclusivité Joystick.



Snif snif, ça sent le Riven à plein nez.

Un peu de technique

La bonne nouvelle, c'est qu'Aura 2 tournera probablement sur votre 486. La mauvaise, c'est que vous pouvez toujours vous brosser si vous attendez que ce soft mette à profit les ressources de votre carte graphique.

En Deux Mots

CROYANT JUSQUE-LÀ QU'UN MYST-LIKE POUVAIT TENIR PAR LA SEULE FORCE DE SES ÉNIGMES, AURA 2 M'A OUVERT LES YEUX : IL SUFFIT D'ASSOCIER LAIDEUR, SOUS-TITRAGES POURRIS ET VACUITÉ SCÉNARISTIQUE POUR QUE LE MASSACRE SOIT EFFICACE.

+ Quelques neurones remis en état
- Un scénario totalement creux
- Personnages particulièrement laids et grotesques
- Absence totale d'innovation

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

Voici votre nouveau meilleur ami : Hwunkld. Charmant n'est-ce pas ?



En plus d'être mauvais, Genesis est un jeu mauve. Ça fait beaucoup de défauts.

Un peu de technique

Genesis Rising tourne plutôt bien sur des machines bas de gamme et s'en sort honorablement pour optimiser son rendu dès qu'on lui en offre les ressources. Bon après, ça reste mou et lent. Fluide… mais lent. Oui je sais, ça fait bizarre dit comme ça.

Genesis Rising : The Universal Crusade

MOLLESSE EN TEMPS RÉEL

ON LE VERRAIT BIEN PARADER DANS UN CIRQUE DE MONSTRES, AUX CÔTÉS DE JUSTINE LA FEMME À DEUX TÊTES ET D'ISODORE L'HOMME-OMBILIC. JE VOUS LE DONNE EN MILLE, VOICI… GENESIS RISING !



CONFIG MINIMUM 1,5 GHZ, 512 MO DE RAM, 32 MO
ÉDITEUR DREAMCATCHER
DÉVELOPPEUR METAMORF STUDIOS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



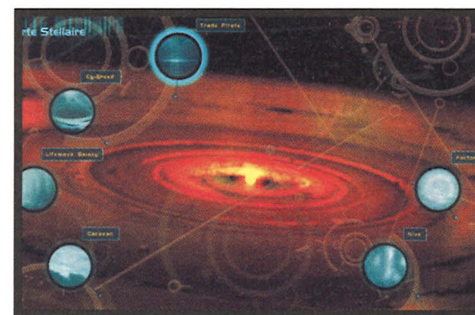
J'ai toujours adoré attaquer mes alliés sans qu'ils pensent une seule seconde à riposter.

« Considère que l'univers est un être vivant, doté d'un cerveau, d'un cœur et d'un appareil respiratoire. A pratiqué la génétique en laboratoire pendant sa jeunesse et pense que l'homme pourra aller sur Mars le jour où il équipera ses vaisseaux d'un intestin grêle. » Non, ce n'est pas un extrait de la biographie de Hubbard, mais le portrait psychologique qui me vient à l'esprit lorsque je pense à Goran Rajsic. Si vous trouvez que j'y vais un peu fort, c'est que vous n'avez pas encore goûté à Genesis Rising, dont cet illustre individu est le lead game designer. Remarquez, comme bouc émissaire, j'aurais aussi pu prendre Dreamcatcher, vu le nombre de chefs-d'œuvre absolus qu'ils nous ont offert ces derniers temps.
Alors voilà : c'est l'histoire d'un mec mis en croix par des extraterrestres et qui découvre que les croiseurs interstellaires ont une vie sexuelle cachée. Sur la base de cette trame passionnante, Genesis Rising nous propose alors de diriger des vaisseaux… sanguins et des bases semblables à des corps crucifiés. Hum. C'est peut-être cette odeur de kitch ou ce côté néochristique en carton, mais tout d'un coup, j'ai comme un haut-le-cœur.

Strange Circus

Comme c'est souvent le cas avec des jeux de cette pointure, ce scénario – haletant s'il en est – cache un gameplay d'une profondeur inouïe. Imaginez : ce RTS se déroule dans l'espace et pourtant, la surface de jeu est un plan en 2D ! Mieux encore : tous les combats se déroulent au ralenti, histoire de laisser à chacun le temps de lire une bonne B.D.
Et comme si ce n'était pas assez, Metamorf a eu l'incroyable idée de se passer de mode Escarmouche et d'interdire la sauvegarde pendant les missions du mode solo ! Si vous cherchiez où se trouvait le génie du bon sens, vous savez désormais où il n'est pas. Les plus consensuels diront peut-être que j'ai noirci le tableau. Après tout, des vaisseaux au look organique, ça ne court pas les rues. L'idée de produire des gènes de compétences pour les associer à ses unités et celle de vider les carcasses ennemies de leur sang en plein combat est bien trouvée. Mais tout cela reste quand même très mal exploité, au point qu'on finit par se dire que la meilleure place de Genesis Rising, se trouve en haut de l'étagère, dans un bocal de formol.

Tuttle



En Deux Mots

UN TITRE À ACQUÉRIR ABSOLUMENT… SI VOUS CHERCHEZ UN JEU DIGNE DE FIGURER DANS VOTRE MUSÉE DES HORREURS VIDÉOLUDIQUES. POUR JOUER À UN BON RTS, MIEUX VAUT PAR CONTRE ALLER VOIR AILLEURS.

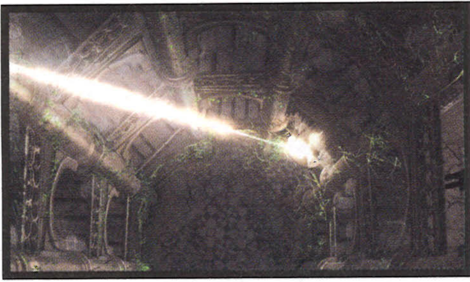
- \+ L'esthétique organique
- \+ Deux-tiers des idées de gameplay prometteuses sur le papier
- − Pas de mode Escarmouche
- − Aussi mou en solo qu'en multi
- − Pas de sauvegarde pendant les missions solo

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



Vous savez maintenant où on est allé pêcher l'image de couv' du précédent numéro.

Les décors en vue aérienne sont de loin les mieux réussis.



TIPS JEU Dans le chapitre 2 avec Frank, vous passerez devant une machine rouillée et un tas d'ordures. Fouillez le tas d'ordure, cinq ou six fois avec le bouton droit, et vous trouverez une bouteille de vin. No comment.

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM 800 MHz, 128 Mo de RAM, 32 Mo
ÉDITEUR MICRO APPLICATION
DÉVELOPPEUR ANACONDA/ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

La Malédiction de Judas

POINT'N'CLIC

AVEC UN TITRE PAREIL, JE M'ATTENDAIS À ME RETROUVER UN COUTEAU PLANTÉ DANS LE DOS AVANT LA FIN DU TEST. MAIS EN DÉPIT DE SON NOM-CATASTROPHE, LA MALÉDICTION DE JUDAS EST FINALEMENT UN JEU QUI NE PREND PAS EN TRAÎTRE.

Qu'on se le dise, La Malédiction de Judas est un calque de Broken Sword doté d'une touche graphique plus sobre. Le personnage principal est une sorte de Georges Stobbart en demi-teinte, l'intrigue mêle templiers et reliques sacrées. Quant à l'interface, en dehors d'un ingénieux système de notes (on y revient), c'est de l'archiclassique. On retrouve même le PDA qui avait fait le succès du quatrième Baphomet, avec quelques fonctionnalités en moins comme le piratage. Bref, le titre d'Anaconda marche sur les traces de Revolution Software, ce qui d'ailleurs n'est pas forcément une mauvaise nouvelle.

On peut tous avoir une tête à calque

Alors je sais bien, un jeu qui s'appelle Judas, on n'a pas forcément envie de faire preuve de compassion. Pourtant le Judas, il se démène pour montrer sa bonne volonté. Et que je te rajoute une petite idée de gameplay originale par-ci ; et que je te rajoute une bande-son de qualité. Le plus convaincant étant le système de prise de notes. Après avoir eu accès à une information-clé, celle-ci est mémorisée. On peut ensuite l'employer sur d'autres objets ou personnages. Cela permet d'envoyer des informations par mail ou encore de décrypter une énigme en utilisant un extrait de texte ancien. Autre idée bien sympa : celle de jouer plusieurs persos et de pouvoir envoyer des informations nécessaires à la progression de l'un à l'autre. Un concept qu'on trouvait déjà dans Tunguska.

Clone triste

Bon, ça c'était pour faire les gentils. Après le jeu d'Anaconda a quand même pas mal de défauts. C'est à la ramasse graphiquement, surtout pour les cinématiques et les objets 3D, mais aussi pour les décors 2D (en vue rapprochée surtout). Les dialogues sont ternes et dépourvus d'intérêt ludique (il suffit d'épuiser les possibilités pour déclencher l'événement suivant). Mais la véritable malédiction de Judas c'est cette obligation à devoir cliquer plusieurs fois sur les mêmes objets jusqu'à ce que le personnage daigne s'en rapprocher.
En dépit de son potentiel d'antipathie initial, La Malédiction de Judas ne mérite pas qu'on lui jette la pierre. Vite joué, vite oublié, il pourra même agréablement combler l'une de vos soirées, mais guère plus.

Tuttle

Un peu de technique

Si votre carte 3D gère les pixels et les vertex shaders et si vous tournez sous Windows ME, 2000 ou XP, vous ne devriez avoir aucun problème pour lancer le bébé. Même avec un processeur un peu à la ramasse. Dans le doute, chopez la démo et voyez ce que ça donne.



Voici la dernière image de la scène cinématique de fin. Comment ça je mitonne ?

En Deux Mots

ON NE L'ATTENDAIT PAS COMME LE NOUVEAU MESSIE. À RAISON. CETTE MALÉDICTION DE JUDAS N'EST POURTANT PAS UN SI MAUVAIS JEU, ET POURRAIT BIEN VOUS SATISFAIRE, SI VOUS AVEZ DÉJÀ TERMINÉ TUNGUSKA ET RUNAWAY 2.

+ Le système drag and drop appliqué au carnet de notes
+ L'ambiance musicale
+ Devoir cliquer plusieurs fois sur le même objet
− Un scénario peu original
− Un jeu bien tristounet

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 128 Mo de RAM (256 Mo sous Windows XP), Carte vidéo 4 Mo
ÉDITEUR Mindscape France
DÉVELOPPEUR Riverdeep/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

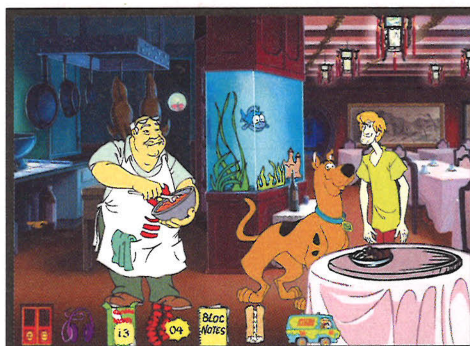
TIPS T JEU

Il est conseillé de récolter les croque-scooby en début de partie – une vingtaine suffit largement même en mode difficile – afin de conserver la fluidité du gameplay.



Allez, on se détend et on joue ses petites notes...

AH ! CES DOUX SOUVENIRS D'ENFANCE BERCÉE DE MONSTRES EFFRAYANTS ET DE DESSINS ANIMÉS ESTAMPILLÉS « HANNA-BARBERA »... REFOULEZ VOS LARMES NOSTALGIQUES CAR IL EST DE RETOUR... QUI ? SCOOBY-DOO BY DOOOOOO !



Vous voyez le petit poisson dans l'aquarium ? Ne vous en approchez pas !

Scooby-Doo ! Affaire n° 2 : L'effroyable Dragon Chinois

DOGGY BLAGUES





Impossible de faire l'impasse sur l'engouement inépuisable pour le Dogue le plus rigolo de la planète...
Dans un but essentiellement pédagogique (et un peu lucratif) Riverdeep et Mindscape ont décidé de surfer sur une vague dont les embruns nous éclaboussent de jeux vidéo Scooby-Doo...
Car comme son nom ne l'indique pas, ce jeu est le cinquième d'une série destinée aux 5-10 ans.
Le pitch : Sammy et Scooby-Doo ont gagné un voyage en Chine en engouffrant un max de biscuits chinois fourrés de pensées philosophiques et constructives du genre « devant toi regarde, si éviter de manger un réverbère tu veux »
Voici donc Mystère & Co alias Daphné, Véra, Fred et nos deux bouffeurs fous, en route pour l'empire du Milieu. Et là, je vous le donne en mille : l'effroyable dragon du titre fait son entrée fracassante !
Et qui c'est qui va s'y coller pour découvrir le fin mot de l'histoire et le sournois coupable ?
Vous... Et moi aussi en l'occurrence ! Même que je l'ai découvert plusieurs fois et que ce n'est pas le même à chaque fois. C'est qu'ils en ont dans le ciboul' les concepteurs de jeux ludo-éducatifs... Ils ont bien compris que le joueur aime passer du temps devant son ordi et nous ont gentiment pondu des fins alternatives en rapport avec les indices collectés pendant l'enquête.

Persos boulimiques - réalisation anorexique

Une enquête jouable sur trois niveaux d'une difficulté toute relative et dramatiquement courte, bien que régulièrement entravée par les froussards Sammy et Scooby-Doo qui refusent de poursuivre l'aventure tant qu'on ne leur a pas donné de biscuits « Croque-Scooby ». Si l'on ajoute les minijeux de cuisine, le quiz culturel et la quête de trésors cachés (comprenez des « activités imprimables » telles qu'un cours de pliage chinois, un jeu de codes ou des dessins à colorier), on peut encore faire durer le plaisir... Mais le manque d'innovation graphique, le faible investissement technique et la durée de vie, digne d'un hamburger dans les pattes de Scooby (je sais, je me répète, mais un jeu si court c'est pas humain !) auront raison de votre besoin de participer aux délires psychédéliques de vos héros télévisés sur PC... Je m'adresse donc à toi, ô lecteur de l'ombre pré-pubère ! Oui toi, qui choures discrétos le Joystick de ton papounet pour apprendre la vie et qui profites ainsi de notre humour inimitable... Si Scooby-Doo, tu vénères, la série télé, préfères...

Ashbey

En Deux Mots

UN JEU D'AVENTURE TECHNIQUEMENT ET GRAPHIQUEMENT DATÉ MAIS PÉDAGOGIQUEMENT EFFICACE. LES MÉGAFANS DE LA SÉRIE PEUVENT ÉVENTUELLEMENT APPRÉCIER DE PARTICIPER À UN ÉPISODE INTERACTIF DU DESSIN ANIMÉ EN 800 X 600.

+ 100 % conforme à la série
+ Éducatif et non abrutissant
- Univers bigrement restreint (une quinzaine de tableaux explorables tout au plus)
- Le jeu le plus court de l'histoire !

3	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
6	POUR LES ENFANTS
3	POUR LES ADULTES NIVEAU DIFFICILE

Quoi de Neuf

par la rédaction



Frigo caisse à outils

Comme C_Wiz, vous adorez bidouiller vos PC, les chatouiller tendrement au tournevis Philips, les oindre de pâte thermique en guise de préliminaires pour des activités plus chaudes… La température corporelle monte, il vous faut une bière, vite. La cuisine, c'est trop loin, l'idéal serait d'avoir toujours les binch's sous la main pendant les benchs. Ce frigo, habilement déguisé en caisse à outils, vous permet d'épancher votre soif tout en préservant votre crédibilité avec sa finition très pro. Et les paranoïaques égoïstes seront ravis d'apprendre qu'il est possible de verrouiller la porte à clé, histoire de garder au frais vos petits secrets…

FABRICANT : AFTER 5
SITE WEB : **WWW.AFTER5CATALOG.COM**
PRIX : ENVIRON 300 EUROS



Coussin zappeur

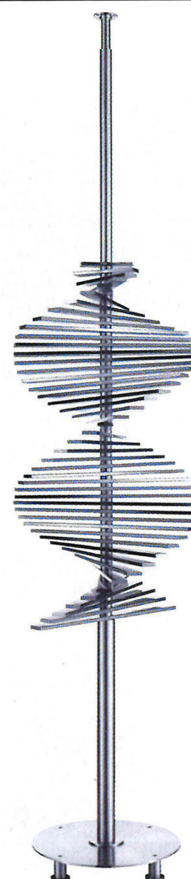
Les télécommandes, ça a tendance à se multiplier et à se perdre dans le canapé. Souvent noyées au milieu des coussins, elles vous font tâtonner de longues minutes à la lueur de votre HD. Tout ça pour retrouver le sceptre électronique vous permettant de gouverner votre empire numérique. Deux designers ont résolu efficacement le problème en combinant les deux objets : en plus, vous pouvez vous asseoir dessus sans risque d'entendre le « Crac » fatidique. C'est pas encore en magasin, mais on va tout faire pour que ça sorte vite !

FABRICANT : DIDIER & NICHOLAS
SITE WEB : **WWW.DIDIERANDNICHOLAS.COM**
PRIX : N.C.

Radiateur Ecstasy

e n'est certes pas la saison mais impossible de ne pas vous présenter ce qui est, peut-être, le plus beau radiateur du monde… En tout cas, son design ne laissera personne indifférent, ni même son prix, qui a paradoxalement tendance à refroidir. Étiquette justifiée par sa construction, demandant trois semaines de travail : cette sculpture chauffante est constituée de plus de 640 pièces indépendantes. Il est possible de régler sa hauteur pour l'adapter à n'importe quelle pièce. On en a quelques-uns à Joystick, que l'on utilise pour ligoter quelques heures les pigistes retardataires. Bref, beau et utile. Non ?

FABRICANT : ACCURO - KORLE
SITE WEB : **WWW.ACCURO-KORLE.CO.UK**
PRIX : À PARTIR DE 9 778 EUROS





Souris EVANGELION

Ce n'est clairement pas avec cette souris que vous allez enchaîner les headshots (avec ses pauvres 800 DPI elle est, de toute évidence, plus optimisée pour Excel que pour Q3DM17…) mais les fans nostalgiques de l'excellent, bien qu'abscons, manga Evangelion apprécieront l'attention. Rien de plus que le logo du NERV et un rétro-éclairage rouge, mais quand on est otaku, on n'hésite pas, on commande et on frime avec au bureau.

FABRICANT : NC
SITE WEB : **WWW.GEEKSTUFF4U.COM**
PRIX : 45 EUROS

Miuro

Rien de pire pour commencer sa journée que s'apercevoir que l'on a (encore) oublié son lecteur MP3 chez soi. Fini les soucis avec Miuro : ce robot made in Japan, pouvant à la fois héberger un Ipod dans une de ses roues ou se connecter en WiFi sur votre bibliothèque MP3, vous suit partout, en chantant qui plus est. Blindée de capteurs et de caméras, cette petite chose semble solide, elle est en tout cas suffisamment lourde (quatre kilos et demi sur la balance) pour résister à un coup de pompe. Et vu son étiquette, avouez que ça serait dommage de lui rayer le carter… Bon, on ne va pas lui demander de monter des escaliers ni de courir après le bus mais juste de jouer plein pot vos musiques favorites en vous collant aux basques comme un chiot. En plus mignon et sans les poils.

FABRICANT : ZMP
SITE WEB : **WWW.MIURO.COM**
PRIX : ENVIRON 700 EUROS HORS OPTIONS



Mimobots Star Wars series 1

Et si le vrai pouvoir de la Force, c'était de nous faire acheter sans sourciller des goodies sous licence Star Wars à des prix éhontés tout en collant un sourire béat de crétin satisfait sur nos faces de geeks ? Ces clés USB ont tout pour elles : un prix exorbitant, un look irréprochable et sont en plus gavées de goodies (fonds d'écran, icones…). Le tout en série limitée, pas plus de 3 500 exemplaires pour chaque pièce. J'en connais qui vont spéculer sur eBay.

FABRICANT : MIMOCO
SITE WEB : **WWW.MIMOBOT.COM**
PRIX : ENTRE 50 ET 120 EUROS (1,2 ET 4 GB)



Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Des promesses ! Falling Leaf nous promet un émulateur pour les vieux jeux DirectX 10. Un truc qui sera au mieux utilisable dans cinq ans pour jouer aux titres de la fin de cette année. Chouette, non ? Allez, on calmera notre rage en admirant le reste de notre sélection mensuelle. Les fausses promesses, je crois que nous en avons tous notre dose…

SimpleSample10.exe

SimpleSample10.exe has encountered a problem and needs to close. We are sorry for the inconvenience.



If you were in the middle of something, the information you were working on might be lost.

Please tell Microsoft about this problem.
We have created an error report that you can send to us. We will treat this report as confidential and anonymous.

To see what data this error report contains, click here.

Send Error Report | Don't Send

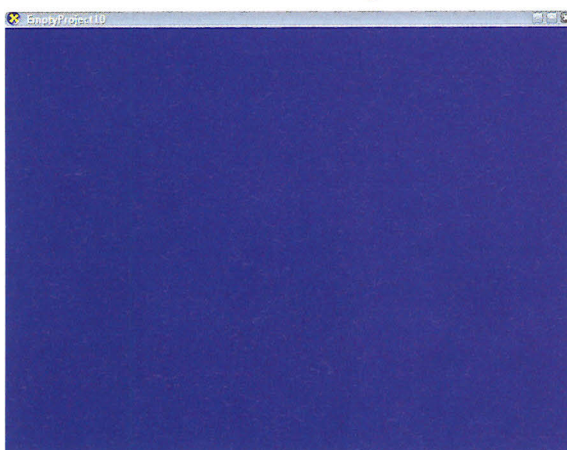
En règle générale, ça ressemble plutôt à ça…

DirectX 10 Compatibility Libraries

- VERSION : Pre-alpha
- ÉDITEUR : Falling Leaf Systems
- LICENCE : Freeware
- URL : www.fallingleafsystems.com

Alors voilà, c'est l'histoire d'une bande de petits gars pas contents que DirectX 10 soit uniquement limité à l'infâme Vista, et qui décide de porter le tout sous Windows XP. Raconté comme ça, j'en vois déjà qui s'extasient comme devant un conte de fées. Sauf que là, il n'y a vraiment aucun miracle. Pour comprendre l'inutilité de la chose, il faut revenir à ce qui change dans DX10. La première grosse nouveauté est l'arrivée d'un nouveau type de shaders – les geometry shaders. Ce que proposent nos comiques, c'est de recompiler tout pour que ça tourne sur le processeur. Pourquoi pas, même si foncièrement, ça ne peut que ramer fortement. Mais, admettons. Là où l'on nage en plein délire, c'est que pour DX10, Microsoft a revu totalement ses appels aux drivers. Les méthodes ont changé, ce qui fait que les développeurs écrivent leurs jeux différemment, en utilisant des méthodes qu'on leur déconseillait jusque-là, car trop gourmandes en temps processeur. Alors, il se passe quoi avec Falling Leaf et une vraie application DirectX 10 ? Dans le meilleur des cas, l'outil nous proposera un slideshow. Et je suis gentil car pour l'instant, leur « chose » provoque des non-démarrages (des rares) applications DirectX 10. La seule chose qui marche vraiment, c'est une fenêtre DX10 vide. Attention, ne rigolez pas, les petits gars de Falling Leaf tiennent en cela une prouesse véritable. Par contre, faire croire aux joueurs haïssant Vista qu'ils pourront se servir des capacités DirectX 10 de leurs GeForce 8 et autre Radeon HD pour jouer à de vrais jeux est juste criminel, tant les méthodes utilisées (redirection par COM, translations des appels communs) sont dignes d'un émulateur. En clair, s'ils arrivent à leurs fins, il faudra attendre du hardware deux ou trois fois plus puissant que ce que l'on a actuellement pour faire tourner quoi que ce soit. De quoi avoir la rage car franchement, ce n'est pas très sympa de créer un tel espoir auprès de tous ceux qui ne peuvent se résoudre à oublier Windows XP. J'en viendrais bien à demander leur tête, d'autant que ces mêmes gens promettent de s'occuper de la compatibilité des jeux Windows avec Linux et MacOS X. Tout en demandant de l'argent avec, pour promesse, l'accès à tous leurs futurs produits pour les 5000 premiers inscrits. Je sais bien qu'on est habitué à dépenser de l'argent dans des choses inutiles mais, là, il serait plus rapide de brûler votre carte bleue que de donner le moindre centime à ces gens.

La seule application DirectX 10 qui tourne avec Falling Leaf. Passionnant.

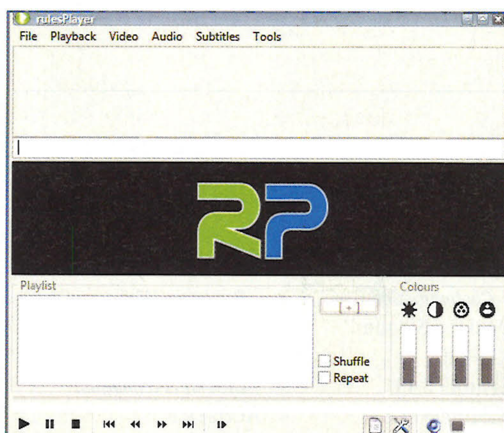



Interface minimaliste, on va à l'essentiel.

rulesPlayer

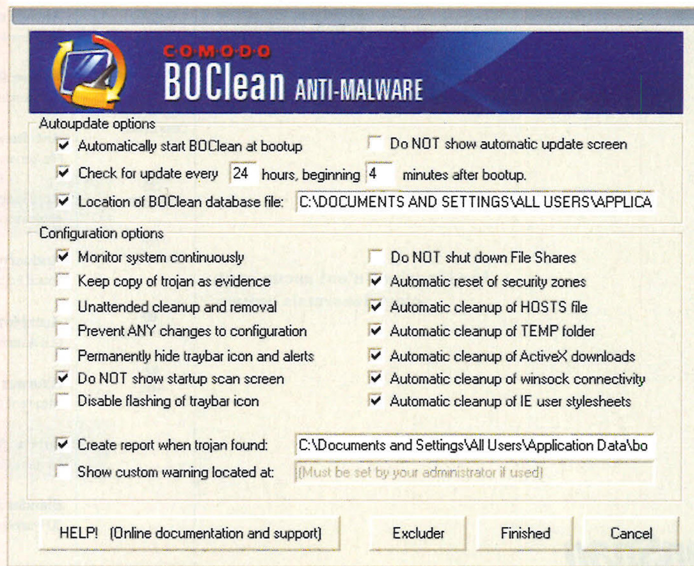
- VERSION : 0.99.3
- ÉDITEUR : rulesPlayer Project
- LICENCE : Freeware
- URL : www.rulesplayer.lessequal.com

TexteOn pourrait croire que nos « amis » utilisateurs de Linux n'ont pas le choix et doivent impérativement utiliser VLC pour lire leurs fichiers multimédias préférés. Pas que VLC soit une mauvaise option : s'il n'est pas tout à fait à la norme 2007 en matière d'ergonomie et de configuration, il reste un outil très puissant. Sauf que voilà, les Linuxiens ont un autre outil de prédilection : MPlayer. Disponible via un outil en ligne de commande – forcément, il ne faudrait surtout pas que ce soit trop pratique. La chose repose sur un tas de bibliothèques comme ffmpeg par exemple, que l'on retrouve dans d'autres inoubliables du top comme le fantastique ffdshow. Ouais ! Toujours est-il que l'on parle de rulesPlayer aujourd'hui et qu'il s'agit d'une interface censée rendre l'usage de MPlayer pour Windows plus simple (jusque-là, la tâche semble totalement réalisable). Sur ce point précis, il fait assez bien son travail. Il expose la majeure partie des options proposées par MPlayer dans une interface relativement claire et utilisable. Mieux, l'application est multithreadée, ce qui fait que quand MPlayer mouline, l'interface de rulesPlayer reste totalement fonctionnelle. Ça paraît bête, mais c'est le genre de petits détails qui manque cruellement à la totalité du reste des lecteurs multimédias sur PC. Quelques réglages sympathiques, du genre luminosité, contraste, saturation et couleurs, sont automatiques et simples à utiliser. Pour le reste, un petit gestionnaire de playlist est intégré avec les options classiques (hasard, répétition). Linuxerie oblige, on a même droit à une invite en ligne de commande pour accéder directement aux fonctionnalités de MPlayer. Bien entendu, elle est cachée par défaut et on n'y touchera pas. Reste à savoir ce que vaut la version Windows de MPlayer ? On sent qu'on a de la puissance sous le capot, ça, personne ne le contredira. Les modes de Post Processing sont merveilleux, par exemple pour rendre les images moins moches. Par contre, on sent aussi que la chose est encore en chantier. Des petits artefacts par-ci, par-là, des fichiers dont il ne sait pas déterminer correctement la durée, etc. On est encore en version RC1 pour MPlayer et il serait un peu bête de s'arrêter à ce genre de détails. Certes, à l'heure actuelle, rulesPlayer et son compagnon sont encore un peu bruts de décoffrage mais ils ont un potentiel certain. Une affaire à suivre.



En haut, la console interactive et en bas, les contrôles de couleurs (qui marchent à l'envers, mais qu'importe).

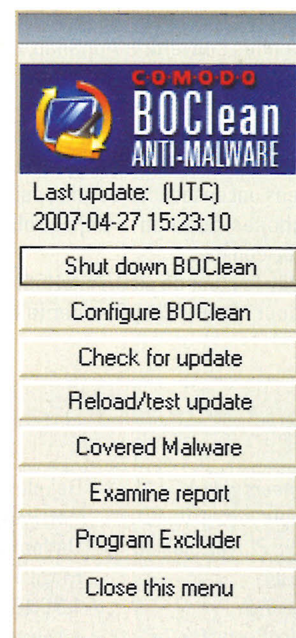
Côté préférences, vous avez droit à plein de boutons à cliquer. La fête !



BOClean

- VERSION : 4.23
- ÉDITEUR : Comodo
- LICENCE : Freeware
- URL : www.comodo.com

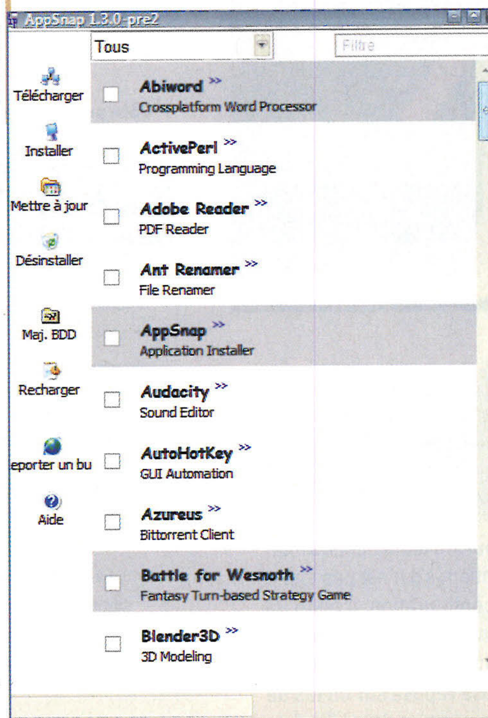
C'est la deuxième fois en quelques mois que je vous propose une application de Comodo, certains d'entre vous vont croire que j'ai des actions chez eux. Le truc, c'est que les logiciels gratuits qu'ils nous proposent sont assez sympathiques. En ce qui concerne BOClean, il s'agissait d'une solution antimalware payante dédiée aux entreprises. Je parle au passé, car la solution est désormais gratuite. On règle une bonne fois pour toutes un paquet de paramètres, et c'est tout. Il ne viendra pas nous proposer toutes les trois minutes de se mettre à jour, ou nous demander notre avis sur la meilleure méthode pour se débarrasser de la plaie du moment. Un peu tout le contraire de Vista en fait. Un logiciel résident dont le seul défaut doit être de consommer 15 Mo de mémoire. En 1992, j'aurais crié au scandale. En 2007, je me dis qu'il faut bien justifier l'achat de 2 Go de RAM…



Le menu principal s'affiche lorsque l'on fait un clic droit sur l'icone dans la Barre des tâches. Pas très ergonomique.

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

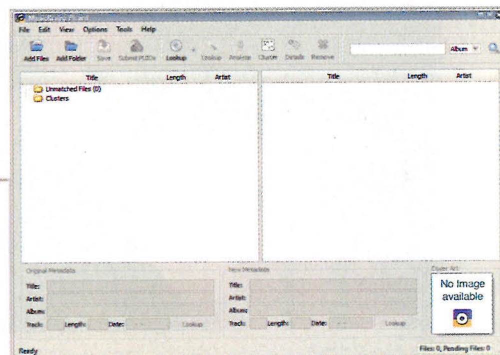


Les Linuxiens n'ont aucun goût, c'est désormais prouvé.

AppSnap

- VERSION : 1.3.0-pre2
- ÉDITEUR : Genotrance
- LICENCE : Freeware
- URL : http://appsnap.genotrance.com

Si vous voulez voir la fierté dans les yeux d'un Linuxien, demandez-lui de vous expliquer pourquoi leur procédure d'installation de logiciels est mieux que sous Windows. Si vous tenez un puriste, il vous vantera en long et en large les mérites d'apt-get, la gestion des bibliothèques partagées, le téléchargement automatique… S'il commence à vous parler d'Ubuntu par contre, fuyez-le, vous êtes tombé sur un nouveau venu dans leur mouvement – beaucoup moins intéressant sociologiquement parlant. Toujours est-il qu'ils disposent de procédure d'installation à peu près simple et qu'à l'image d'un témoin de Jehovah, ils tiennent absolument à nous convertir à AppSnap, une interface graphique qui s'occupe de télécharger, installer et mettre à jour automatiquement vos programmes préférés. Dans le lot, il y a un peu de tout, avec une préférence pour des logiciels open source, mais pas uniquement. Ces gens ont en tout cas du goût, puisque l'on retrouve des choses que l'on a déjà croisées dans cette rubrique comme:
Audacity (éditeur de son), AutoHotKey (générateur de gold pour MMO), CrapCleaner (anticochonneries), ImgBurn (gravure de DVD), l'inénarrable iTunes, KeePass (gestionnaire de mots de passe), Launchy, Miranda, Paint.NET, VLC ou encore l'indispensable Firefox. Je m'arrête là parce qu'il y en a des tas d'autres. Le tout utilise une base de données qui peut se mettre à jour automatiquement afin de rajouter de nouveaux logiciels. Pour le reste, il fait tout, tout seul: vérification des versions, téléchargement, installation… sans même vous demander un seul clic, et sans supercherie ni fichier placé dans un répertoire à la noix. AppSnap fait vraiment ce qu'il promet, ce qui est d'une rareté ultime. Reste son interface, une combinaison de mauvais goût kitch avec la police Comic Sans MS, une fenêtre à peine redimensionnable et des icones minuscules accompagnés de textes en gros corps. Si l'on sait passer outre, AppSnap est bien pratique.



Non, vous ne rêvez pas, ce soft tient son nom de Jean-Luc Picard, personnage d'un Star Trek raté (ne le sont-ils pas tous ?).

Picard

- VERSION : 0.9.0alpha8
- ÉDITEUR : MusicBrainz
- LICENCE : Freeware
- URL : http://muzicbrainz.org/

Dans un numéro précédent, nous vous avions parlé de MusicBrainz, une organisation à but non lucratif qui développe des bases de données et des logiciels pour reconnaître et « tagger » ses fichiers musicaux. Contrairement aux ténors convenus du genre que sont The Godfather et Tag & Rename, les outils de MusicBrainz peuvent se baser sur des empreintes audiodigitales. En clair, une sorte de signature qui résume le son de chaque fichier, ce qui permet de reconnaître facilement les chansons même inconnues. Leur système est devenu d'autant plus intéressant qu'ils se sont liés avec MusicIP afin d'affiner leur recherches. Comble du bonheur, l'arrivée d'une version vraiment utilisable de Picard, leur Tagger « nouvelle génération ». Gestion des pochettes, scripts et utilisation de multiples bases de données, Picard est véritablement complet. Il est, de plus, ce qu'ils appellent « release oriented »: en clair, il sait faire des recherches pour un CD entier et non uniquement piste à piste. Pas grand-chose à redire, même son interface est réussie. Un must.

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :* Gomplayer 2.1.1.3401, Media Player Classic 6.4.9.0, VLC 0.8.6, Media Portal 0.2.2
- *Lecteurs audio :* iTunes 7.02, Winamp 5.33, Foobar 2000 0.9.4.2, Deliplayer 2.50
- *Mailreaders :* Outlook 2007, Mozilla Thunderbird 1.5.0.10
- *NewsReader :* Pan 0.14.2.91, Newsleecher 3.9b, Xnews 6.1.3
- *Pagers Internet :* Trillian Pro 3.1, Miranda 0.6, Windows Live Messenger 8
- *Anti-lourds :* Spamihilator 0.9.9.13, POPFile 0.22.4, AdAware 1.06, HijackThis 1.99.2, Autoruns 8.54, ClamWin 0.9
- *Downloaders :* FDM 2.1, FlashGet 1.73, WinBITS 1.0
- *Customisation :* Desktop Sidebar 1.05.116, StyleXP 3.19, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- *Clients FTP :* FlashFXP 3.4, FileZilla 2.2.30a, SmartFTP 2.0.997
- *Browsers Web :* Firefox 2.0, Netcaptor 7.5.4
- *Browsers d'images :* ACDsee 9, Xnview 1.82.4, FastStone 2.8
- *Tweakers :* X-Setup Pro 8.1, Startup Control Panel 2.8, Customizer XP 1.8.5

ABONNEZ-VOUS À Joystick !

Joystick (1 an/13 n°)		84,50 €*
+ Le jeu **TOMB RAIDER ANNIVERSARY**		49,90 €**
	Total	~~134,40 €~~



POUR VOUS

72 €

SEULEMENT



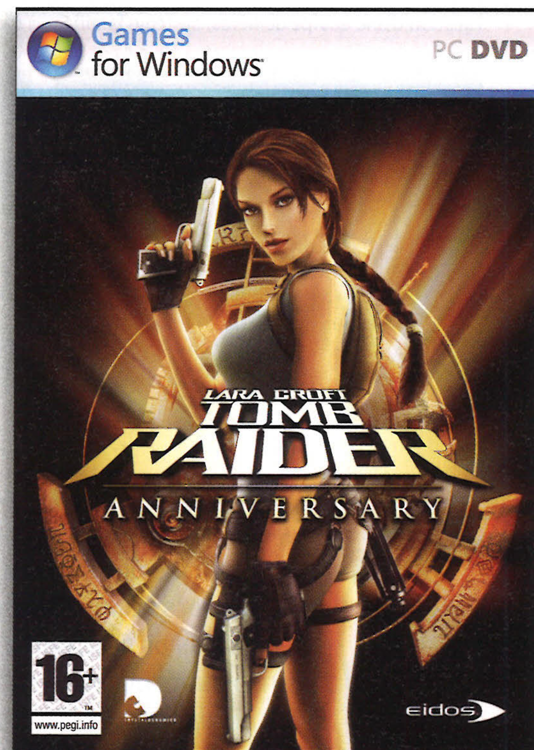


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

UN TOUT NOUVEAU TOM RAIDER INSPIRÉ DE L'EPISODE QUI A RÉVOLUTIONNÉ LE JEU VIDÉO

TOMB RAIDER : ANNIVERSARY retrace les aventures de Lara Croft au moment où elle vient d'être engagée par un puissant syndicat pour retrouver un objet mystique connu comme le Scion.

Découvrez dans ce nouveau jeu, des énigmes revisitées, des environnements dynamiques et enrichis, des hordes d'ennemis et une IA améliorée ainsi qu'un système de commandes repensé et des mouvements intuitifs.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Future — PJ94

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^os^ + le jeu **TOMB RAIDER : ANNIVERSARY** pour **72** € au lieu de 134,40 €*.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ (carte) n° ____
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ____
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: ____ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: ____

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac
❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). Vous pouvez acquérir le jeu "TOMB RAIDER : ANNIVERSARY" au prix de 49,90 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Granado Espada

UN MMO BAROQUE

Granado Espada, un MMO asiatique tendance XVII[e] siècle, est resté très discret jusqu'à aujourd'hui. Mais depuis peu de temps, le site occidental s'est payé un lifting et en a profité pour lancer les inscriptions au bêta-test. La phase de bêta qui devrait démarrer à la mi-mai. Sachez que le nom de ce MMO a également subi une modification puisqu'il est désormais appelé Sword of the New World. Nous aurons donc l'occasion de revenir sur ce titre très prometteur (gestion d'une équipe de héros, système familial...) dans les semaines qui viennent.

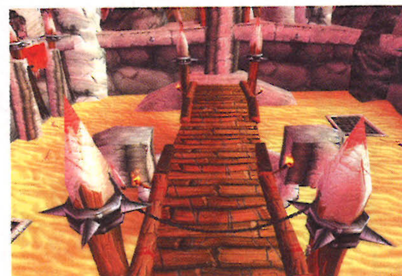




World of Warcraft

ROXOR ET ROUKY

La première étape de qualification pour le tournoi d'Arène de World of Wacraft est terminée. Pour la deuxième, huit équipes coréennes sont encore en course, trente-neuf du côté des États-Unis et trente-sept pour l'Europe. Parmi les Européens, six équipes françaises ont réussi à se qualifier : Millenium, Les Pores, Tycoon V, Imbalanced, Get Down et Técui. Rappelons que le vainqueur de ce tournoi remportera la coquette somme de 25 000 dollars. (NDStyx : Allez, les Pores !)





ÉDITO

NOTRE CHER SUNDIN MOUILLE LA CHEMISE POUR DEVENIR IMBATTABLE DANS COMMAND & CONQUER 3. IL VOUS DÉVOILE SES PREMIERS CONSEILS DANS UNE SUITE DE LA RUBRIQUE AU SECOURS QUI DÉMARRE DÈS CE NUMÉRO. DANS LE MONDE MERVEILLEUX DES MMO, IL N'Y A RIEN DE RÉELLEMENT CROUSTILLANT À SE METTRE SOUS LA DENT. ON NOTE QUAND MÊME LA RÉCENTE SORTIE DE LORD OF THE RINGS ONLINE (TESTÉ DANS CE NUMÉRO) QUI FAIT COULER BEAUCOUP (TROP ?) D'ENCRE. IL FAUT DIRE QU'IL SUFFIT QU'UN HOBBIT AIT PERDU SON ANNEAU DANS LA CREUSE POUR FAIRE LES GROS TITRES, DE NOS JOURS.





Everquest 2

DU PVP QUI BAT DE L'AILE

Depuis fin avril, SOE a décidé de fusionner les serveurs PvP (joueur contre joueur) européens d'Everquest 2. Les habitants de Darathar, Gorenaire et Talendor vont tous se retrouver sur le serveur américain Venekor. Évidemment, ce genre de procédé pose quelques interrogations concernant le transfert des personnages, le nom des avatars (si certains sont en commun), les guildes, etc. Mais il semble que SOE ait tout prévu et invite les joueurs à consulter leur FAQ http://eq2players.station.sony.com/fr qui permet d'y voir plus clair dans tous ces changements.

Officiellement, la fusion des serveurs devrait apporter de nouvelles perspectives de jeu. Malheureusement, tout le monde sait qu'une telle procédure indique tout simplement que le succès n'est pas/plus au rendez-vous. Le but étant de rassembler les joueurs qui se sentent trop seuls sur leurs serveurs respectifs par manque de monde. Ce n'est presque pas une surprise pour ce MMO radicalement orienté PvE à sa sortie. Aujourd'hui, il semble clairement que le chemin PvP, aussi sympa soit-il, qu'a voulu prendre Everquest 2 n'a pas su attirer les foules...

Rumble Fighter

PUNCK, KICK, GUARD



On va quitter un moment les vagues de MMO Free to Play sauce medieval fantastic pour se tourner vers un petit jeu d'action online gratuit nommé Rumble Fighter. À l'heure où ces lignes sont couchées, la première phase de bêta-test s'est terminée. Ça ne nous empêche pas de vous faire découvrir ce titre basé sur du combat permettant à huit joueurs de se mettre sur la tronche simultanément. Évidemment, vous aurez droit à tout le train-train habituel des jeux de combats comme les projections, les combos, etc., le tout jouable au clavier ou au paddle. À la différence qu'ici, il est possible d'utiliser des objets nommés ExoCore. Ces derniers permettent à votre avatar de gagner en puissance avec un système de morphing. Il existe également des Sacred Scrolls qui octroient des mouvements supplémentaires au combattant qui les utilise. Histoire de ne pas louper la deuxième phase de bêta, gardez un œil sur le site officiel : www.ogplanet.com/rf/



City of Heroes/Villains

VOLER DE SES PROPRES AILES

Décidément, les ailes pour les personnages de MMO ça devient carrément tendance. Aion base son concept sur le vol : la prochaine race de Lineage II aura une aile (ça fait rebelle)… Aujourd'hui, ce sont les City of qui suivent la mode. Vous aurez droit à différents modèles comme des ailes de fée, de dragon, de chauve-souris, brûlées, etc. Tout ça devrait être implémenté dans la mise à jour intitulée Épisode 9 qui accueillera également d'importantes fonctionnalités comme les Salles des Ventes et le système d'Inventions. Actuellement, aucune date officielle n'a été annoncée quant à la mise en place de cette update. Wait and see !



Lineage III

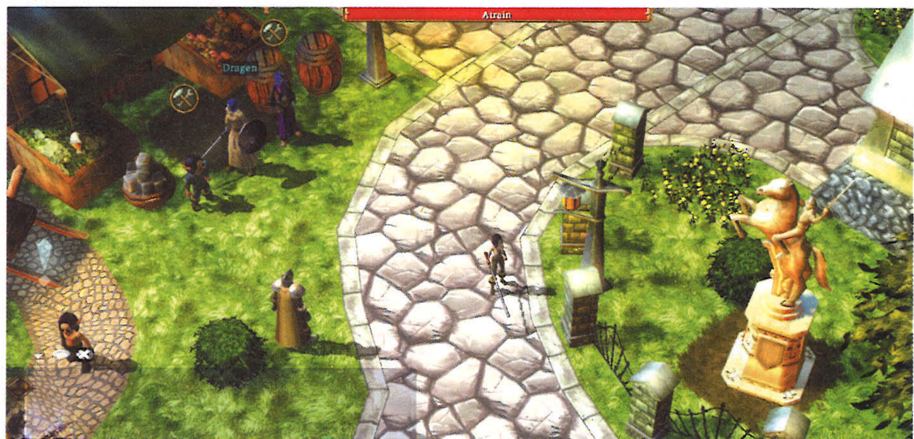
LE DÉVELOPPEMENT PART EN SUCETTE

Récemment Lineage III a fait parler de lui mais pas comme l'aurait voulu NCsoft. Effectivement, la police enquête sur un vol de programme concernant Lineage III, un des prochains MMO du géant coréen. La police de Séoul affirme que des anciens employés de NCsoft sont suspectés d'avoir vendu la technologie à une compagnie japonaise. Après avoir quitté la firme coréenne en février dernier, les ex-employés auraient permis aux Japonais de tester le programme durant un entretien d'embauche. La police pense que la technologie a été copiée durant cette démonstration. Ces anciens employés de NCsoft sont également suspectés d'avoir divulgué d'autres informations de Lineage III par email ou disque dur portable en septembre dernier. Toute cette histoire serait le fruit de problèmes internes dont souffrirait NCsoft depuis qu'un développeur « senior » a été viré sous le prétexte de son incompétence à diriger une équipe. Mais ce renvoi a créé de plus gros problèmes pour l'entreprise coréenne. Depuis, la plupart de l'équipe de développement est partie avec son chef. Un porte-parole de chez NCsoft estime les pertes à plus de 800 millions d'euros sachant que les ventes combinées de Lineage I et II s'élèvent à 1,2 milliard d'euros. Chapeau au mec qui gère la compta mais du coup, il semblerait que le développement de Lineage III soit un peu à la rue ces derniers temps.

Mythos

UN MMO CHEZ FLAGSHIP, C'EST PAS DU MYTHO

Dans le vaste monde du MMO gratuit, il n'est pas rare de croiser quelques grands noms de l'industrie du jeu vidéo. C'est le cas de Mythos développé par Flagship Seatle une filiale de Flagship Studios. Évidemment, quand le nom de Flagship est énoncé, c'est plutôt à Hellgate London auquel on pense. Pourtant, il y a bien un projet de MMO Free to Play en développement chez eux. Dans Mythos, le joueur a le choix d'incarner un Humain, un Elfe ou un Gremlin pour parcourir le monde heroic fantasy d'Uld afin d'amasser un maximum de trésors. Avec sa vue en 3D isométrique, ce MMO reprend le gameplay de tous les hack'n'slash dignes de ce nom, c'est-à-dire en mettant à mal les boutons de votre souris. Actuellement, ce titre (www.mythos.com) vient juste de sortir de sa phase d'alpha et devrait donc lancer un bêta-test dans les semaines, mois, années à venir. Aucune date n'a été communiquée à ce sujet. Nous vous reparlerons donc de ce Diablo-like façon MMO dès que nous obtiendrons plus d'informations.







Global Agenda
ENFIN UN PEU DE S.-F.

Hi-Rez Studios, des développeurs indépendants spécialisés dans le jeu online, vient d'annoncer un nouveau projet nommé Global Agenda. Il s'agit d'un MMO de science-fiction qui prend place au XXIIe siècle et propose d'incarner une sorte d'agent secret qui devra accomplir des missions seul ou à plusieurs. Le concept reste un poil obscur à l'heure actuelle. Notez que ce prochain titre utilise l'Unreal Engine 3, ça devrait déjà lui offrir un habillage visuel digne de ce nom. Pour l'intérêt, il faudra naturellement attendre d'en apprendre d'avantage sur ce projet.

Phantasy Star Universe
VIVEMENT LA CHUTE DES FEUILLES... OU PAS!

Sega vient d'annoncer l'arrivée d'une extension pour Phantasy Star Universe nommée Ambition of the Illuminus. Au menu des réjouissances, il y aura de nouvelles zones, monstres et toutes les broutilles habituelles propres à un add-on. Sachez tout de même que le jeu original ne sera pas indispensable pour profiter de ce titre et qu'il devrait être disponible à l'automne prochain.





Lineage II
CAPRICE DES DIEUX

Afin de grappiller quelques clients supplémentaires, NCsoft propose une version d'essai de Lineage II http://eu.lineage2.com/interlude/eu. Bien sûr, cette offre coïncide avec la sortie d'Interlude, la nouvelle extension gratuite dont on vous parlait le mois dernier. Comme quoi, NCsoft se bouge un peu pour l'Europe, on n'y croyait plus. De leur côté, les Coréens ont annoncé la nouvelle race qui sera implémentée dans la prochaine extension: Les Kamael. À première vue, ils nous font quand même pas mal penser à Aion. Mais dans L2, il ne sera pas question de voler, fallait pas rêver. Ces anges déchus n'ont qu'une seule aile, la deuxième pourrait bien apparaître dans l'avenir selon le niveau ou le rang du personnage pour qu'il puisse atteindre une forme parfaite. Espérons également que la prochaine mise à jour de contenu apporte les batailles territoriales et plein de choses sympathiques prévues depuis un moment. Il faudra tout de même s'armer de patience car la nouvelle race qui arrivera cet été en Corée ne devrait pas voir le jour avant la fin de l'année chez nous.







Final Fantasy XI Online
PETIT COUP DE BALAI SUR LES SERVEURS

Comme tout bon développeur qui se respecte, Square Enix a annoncé le résultat de sa bataille contre les tricheurs traînant leurs guêtres dans leur MMO Final Fantasy Online. Il y a donc eu 3 400 comptes fermés et 500 suspendus temporairement. Les causes sont multiples et vont du programme tiers qui améliore les déplacements des avatars aux cheats qui permettent de répéter automatiquement une action spécifique. Notez que la fermeture de ces comptes a permis de retirer de la circulation pas moins de 2,8 milliards de gils, la monnaie locale de FFXI Online.





Mixmaster
ÉLEVÉ EN PLEIN AIR

Présenter des jeux online gratos et autres MMO Free to Play, c'est devenu un peu notre habitude au fil des mois. Évidemment, dans ce domaine, il y a du bon et souvent du moins bon par manque de moyen. Oui je sais, les MMO payants avec abonnement ne dérogent pas forcément à cette règle mais, en général, on a le droit à des choses propres quand même. Quoi qu'il en soit, ce mois-ci, c'est Mixmaster qui fait son show. Certes, c'est loin d'être une perle mais, comme dirait l'autre, c'est tout mimi et gratuit. Du coup, ça ne mange pas de pain







même si ça vous saoule au bout de dix minutes. La principale caractéristique de Mixmaster est d'offrir aux joueurs des monstres en guise d'alliés qui sont appelés Henches. Il en existe plus de 350 espèces qui peuvent fusionner afin de devenir des créatures totalement différentes. Pour différencier un minimum ces bestioles, il est possible de les répertorier par groupe de famille : dragon, devil, animal, bird, insect, plant, metal et mystery. Avis aux collectionneurs de Pokemon. Pour le reste, l'ensemble est relativement classique. La création d'avatar est très limitée et ne propose que deux modèles masculins et deux féminins. Seule la couleur des cheveux peut être modifiée. Votre héros évolue sur le simple ordre de votre souris dans un univers en 3D isométrique. Malgré le côté mignon des personnages, les décors sont un poil dépouillés et l'animation n'est pas franchement au rendez-vous. Je vous laisse vous balader sur le site www.mixmaster.com.au si l'envie vous prend de télécharger le client pour essayer la bête.

CYD

Darkness and Light
LE DOTA DU PAUVRE



Avec Darkness and Light on entre dans un genre encore trop discret et peu exploité : le MMO façon stratégie. Enfin, ça c'est ce qu'on voudrait nous faire croire mais force est de constater que Darkness and Light reprend tout simplement le concept de notre bon vieux DotA. Oui, oui, le jeu où Faskil perd tout le temps ! Les parties se déroulent donc sur des maps opposant deux camps : une dédiée à la lumière et l'autre à l'obscurité. Cela permet de saisir d'emblée le background qui est évidemment très loin d'être original. Mais une fois en plein combat, on a tendance à rapidement l'oublier le scénar. Pour gagner, les joueurs doivent détruire la base ennemie. Pour ce faire, il est nécessaire de choisir préalablement un héros parmi quatre catégories : Vampire, Mage, Chasseur et Loup-garou. Chacun de ces choix ouvre la porte vers un panel d'avatars disposant de caractéristiques et pouvoirs propres. Notez que chaque victoire sur l'ennemi ou sur les creeps vous accorde quelques précieux points d'expérience. Ceci afin de gagner en niveau et de cumuler suffisamment d'or pour acheter de l'équipement. Bon, visuellement, Darkness and Light est loin de casser des briques, il est même loin de tous les artwork alléchants qu'on ne cesse de nous balancer sur le site officiel http://global.onlinedal.com et tout au long des phases de sélection (login, choix du héros…) avant d'arriver dans le feu de l'action. Malheureusement, même après quelques parties, on ne retrouve pas le dynamisme d'une partie de DotA, qu'on se le dise.

CYD





Urban Rivals

BROWSER FIRE PUNCH

LES JEUX FLASH C'EST MAL. ET LES JEUX SOUS TÉLÉPHONE PORTABLE, C'EST ENCORE PIRE. C'EST DU MOINS CE QUE JE PENSAIS AVANT DE METTRE LE PIED DANS L'ENGRENAGE URBAN RIVALS, VRAIE MACHINE À FAIRE DES INSOMNIAQUES ET RÉVEILLER LE COLLECTIONNEUR QUI SOMMEILLE EN VOUS. UN TRANSFUGE MAJORITAIREMENT JOUÉ SUR PC DÉSORMAIS. FRENCHIE, QUI PLUS EST.



Y a pas à dire : le nouvel habillage du site pète plutôt pas mal.

Dans les success story, les héros ont toujours un passé trouble à cacher. C'est un peu pareil pour Urban Rivals, dont le site Internet a subi en avril dernier un si gros lifting qu'on en oublierait presque ses origines prolétaires : le téléphone portable. Oui, ce jeu de cartes online a grandi dans la rue et c'est sans doute pour ça qu'on y contrôle des personnages de gang. Ce qui devrait vous donner envie de tester la bête : primo, la communauté francophone est très impliquée, avec de nombreuses guildes, une gazette (http://gazette-urban.new.fr) et des tournois non-stop ; deuzio : le titre est doté d'une très bonne rejouabilité, grâce à un système d'XP bien foutu et un classement international qui prend vite le relais sur le désir de gagner en puissance.



LE CLAN DES SICILIENS

À l'origine, Urban Rivals avait tout pour rester ad vitam aeternam un jeu flash parmi d'autres. Le jeu en est à sa troisième mouture et pourtant, il a conservé son système d'achat de blisters (c'est-à-dire des cartes sous scellés) par SMS et PayPal présent dès le début. De quoi faire froncer les sourcils. Il en fallait donc plus pour attiser notre curiosité et aller rencontrer Nicolas Caris et Sébastien Flory, les deux hommes derrière ce projet.

Grosse surprise, ce ne sont finalement pas des Siciliens reconvertis dans les jeux de hasard, mais des hommes plus ou moins sains d'esprit (hum). Après quelques semaines d'échange, j'apprendrai que ce dernier est passé par la case Joystick avant de concevoir Urban.



Kinjo, un des personnages les plus courtisés de tout Urban.

MAGIC KILLER



Enfin ça, c'est pour l'anecdote. La vraie raison, le truc qui m'a réellement accroché dans Urban et donné envie d'en savoir plus, c'est la nervosité des parties. Pour un jeu qui se joue par cartes interposées, c'est un poil paradoxal. Les images sont fixes et pourtant ça défile : chaque partie dure moins de cinq minutes, les duels sont bourrés de retournements de situation permanents et pendant les tournois, on se bat contre la montre pour enchaîner les parties avant la fin des cinquante minutes syndicales. Comme sur un ring de boxe, mais en plus expéditif. Ajoutez à cela que toutes les cartes gagnent de l'XP, changeant régulièrement d'aspect et de caractéristiques et qu'on peut aussi acheter des cartes aux enchères en dépensant des Clintz (la monnaie du jeu) gagnés dans les tournois, et vous comprendrez qu'Urban Rivals peut rapidement devenir une véritable drogue. En plus du système de cartes évolutives, il faut également préciser que le joueur gagne lui aussi des niveaux et peut obtenir différents titres (senior, master et titan) selon son pourcentage de victoires. Passé le niveau 20, les tournois ELO relancent encore l'intérêt du jeu, puisque le hasard, présent jusque-là dans la résolution des combats, est supprimé. Boostr (l'éditeur/développeur d'Urban) avait même pensé à mettre en place des campagnes scénarisées, histoire de travailler un peu le background et de mettre en avant les dernières cartes proposées à l'achat mais finalement, ils ont encore trouvé mieux ! Mais, paraît-il, c'est encore top secret, alors je préfère tenir ma langue, histoire de ne pas la perdre.

TUTTLE

Warhammer Online

UN DIMANCHE CHEZ LES TROLLS

LES GRAND-MESSES DU COMMERCE DE FIGURINES, JE NE SUIS PAS FORCÉMENT FAN. DE RETOUR DE LA GAMES DAY, FORCE EST POURTANT DE RECONNAÎTRE UNE CHOSE : CHEZ GAMES WORKSHOP, ON A LE SENS DU SPECTACLE. ET COMME JE N'AIME PAS REVENIR BREDOUILLE, JE VOUS RAPPORTE QUELQUES SCREENS EXCLUSIFS DE WARHAMMER ONLINE, HISTOIRE DE NE PAS FAIRE LES CHOSES À MOITIÉ.

À eux seuls, ils forment le meilleur résumé qui soit de l'ambiance qui régnait le 15 avril à la Games Day de Games Workshop. Ce sont les fanboyz de Warhammer et ils puent la sueur rance, la Kro et la peinture acrylique. Leurs leaders sont équipés d'épaulettes en carton, de capes en nylon rouge et de gigantesques haches en polystyrène. Forcément, toutes les cinq minutes, ils poussent des WHAAAAAGH ! qui résonnent dans tout le Stade de France. Devinez le meilleur : ils font la queue pour jouer à Warhammer Online, plus impatients les uns que les autres d'étriper du nain sur un vrai serveur PvP. Remarquez au final, ce sont les joueurs orcs qui s'en sont pris plein la tronche, même si en repartant, ils étaient encore convaincus du contraire.



On ne sait toujours pas si le Magus pourra aussi léviter sur des couvercles de poubelles.

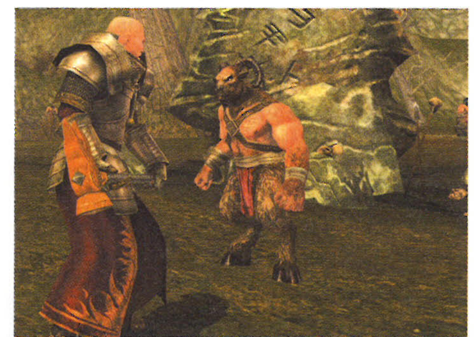
LES MONTURES C'EST HAS BEEN : VIVE LES BOUCLIERS ANTI-G.

Jeux de plateau, diorama et Golden Demon (le concours de peinture récompensant les plus belles figurines pour Warhammer, Warhammer 40K et Lord of The Rings) : y a pas à dire, le programme est dense. C'est au milieu de ce joyeux foutoir, que m'attend Rahim Attaba, chef de produit Warhammer Online chez GOA. Après les échanges d'usage (petits-beurre contre bouteille d'eau), j'attaque dans le vif du sujet : « Alors cette bêta, c'est pour quand ? » La bonne nouvelle, c'est pour bientôt. La mauvaise (enfin pour vous, moi j'ai déjà ma clef réservée), c'est que ce sera une bêta fermée. Elle sera proposée à un panel de joueurs diversifié, une sorte de pot-pourri fait de journalistes, de membres de guildes et de gagnants à divers concours. Après ces quelques précisions, Rahim me présente deux nouvelles classes pour le Chaos : le magus et le zealot. Je m'attarde sur le premier, que j'ai eu le plaisir d'avoir en main quelques minutes. C'est une sorte de mage offensif, vulnérable au corps à corps mais doté d'une grande puissance de destruction. Il est habillé dans un style assez oriental, avec une natte à la Jet-li. Ce personnage se déplace exclusivement sur son bouclier volant, façon Abraracourcix new-age. On ne sait pas si ce personnage aura accès aux montures animales, ou si différents modèles de bouclier seront proposés. Je passe rapidement sur le second, le Zealot. Ce dernier est doté de sorts de soin et s'avère surtout utile en soutien. Avec son look assez hirsute, il devrait nous changer du traditionnel eunuque servant à lancer des soins et des buffs. Voilà pour les infos. Mais le plus important dans l'histoire, c'était la tronche des joueurs présents sur le stand. Difficile de dire si c'était l'ambiance survoltée du Games Day ou le plaisir de retrouver un PvP bien sauvage, mais ce jour-là, toutes les rétines étaient scotchées sur les écrans. Faut dire que le soft tournait bien, que les combats étaient très rythmés. Bref, ça fleurait le Dark Age of Camelot au meilleur de sa forme. Ah oui j'oubliais : pour clôturer cette journée, je suis allé assister à la remise des prix du Golden Demon. Un conseil : allez-y l'année prochaine, c'est super kitch et il y a quand même quelques belles fig' à mater.

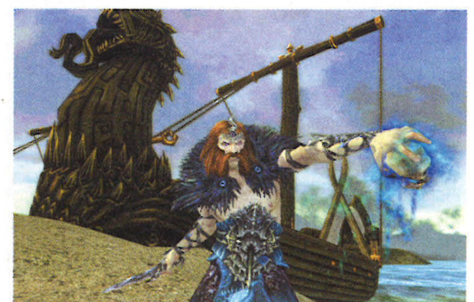
TUTTLE



Le Warrior Priest version féminin : un joli petit brin de femme, ma foi.



Oui, la phrénologie a encore de beaux jours devant elle.



Mods Party 4

Voyage noctambule au pays du modding

COMME SON NOM L'INDIQUE, LA MODS PARTY C'EST LE RENDEZ-VOUS INCONTOURNABLE DU MODDING FRANCOPHONE. CETTE SOIRÉE N'A LIEU QU'UNE FOIS PAR AN ET DURE JUSQU'À 9 HEURES DU MATIN, VOIRE PLUS SI AFFINITÉS. FORCÉMENT, ON Y ÉTAIT, AVEC L'AIMABLE INVITATION DE PMODS, ORGANISATEUR DE L'ÉVÉNEMENT.


Dirty Racer, un jeu de buggy qui tache, bien comme il faut.


Les effets spéciaux de Requiem font rêver. Ça tombe bien, il a le titre de l'emploi.

L'AVIS DU PRO

« Nous attribuons une grande importance aux événements comme la Mods Party. Vu la nature de nos jeux, la plupart des personnes qui travaillent chez nous en tant que Level Designer viennent de la communauté du Mod. C'est un milieu qui regroupe de nombreux talents, très souvent peu exploités, voire pas du tout [...] Pour une société comme Arkane Studios, il est primordial de rester au contact de cette communauté, pour voir ce qui s'y fait, ce qui s'y dit et pour y découvrir les talents qui viendront peut-être enrichir nos équipes »

Marco Mele, assistant producer et game designer chez Arkane Studios.

Nous sommes le 14 avril, il est 22 h 43 et les festivités n'ont toujours pas commencé. Des problèmes réseau couplés à des soucis sur le serveur Steam empêchent de lancer Battlefield 2 et Half Life 2. Pourtant, dans le local du XVIe arrondissement de Paris loué pour l'occasion, chacun garde son calme. Il faut dire que deux heures de retard, ce n'est pas grand-chose quand on a toute la nuit. C'est même l'occasion pour les moddeurs d'approcher WideScreen Games www.wsg.fr, Darkskyne (les développeurs derrière le GTA-like DK Project) et les mecs de chez Arkane, tous trois venus pour découvrir les meilleurs mods francophones 2007.

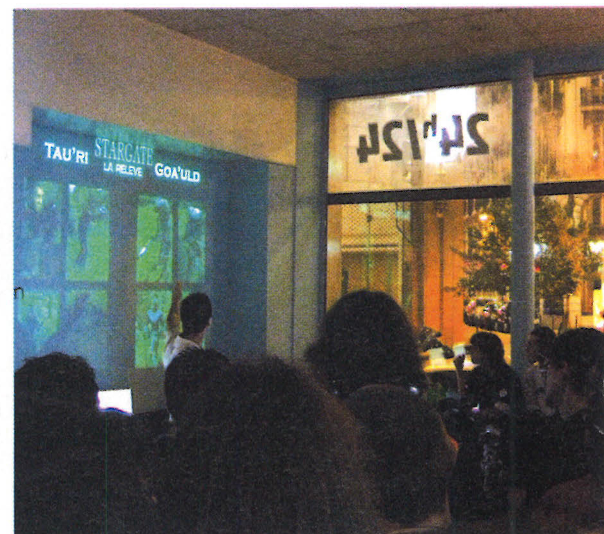

Oui, c'est bien un simple mod. Et ça s'appelle Perfect Dark Source.

E.Y.E, Mammouth Party, StarGate TC, Human Army, East West, Unreal Fantasy, Special Unit, Stargate : La Relève, Perfect Dark Source, Requiem : Avenging Angels. Ouf, je crois n'avoir oublié personne. Vous vous en doutez, derrière chacun de ces noms plus ou moins bizarres se cache un des mods présentés à la soirée. Bien sûr, le FPS était majoritaire, mais il y avait aussi de la course automobile (Dirty Racer), de l'action/aventure (Get a Life) et de l'exploration/RPG (Unreal Fantasy). Ouais, comme quoi, j'en avais bien oublié. Tout ce petit monde a eu droit à sa présentation sur grand écran et la plupart à une phase de test en LAN.

L'HUMILITÉ, ÇA DONNE LE VERTIGE

Après cette rapide rétrospective, l'heure est venue d'évoquer quelques mods. Je commence par Get a Life (www.getalife-mod.com) qui était peut-être le titre le plus dense de tous (24 niveaux jouables). Avec son côté survival-horror et son élégante touche graphique, il est sans doute l'un des mods se rapprochant le plus d'une production professionnelle. L'autre grosse surprise, c'était Requiem (modrequiem.nofrag.com). Déjà, les mecs derrière ce projet sont super humbles. Ça n'a l'air de rien, mais quand on se rend compte APRÈS leur avoir parlé du travail qu'ils ont abattu, on se dit soudain : « Mais qui sont vraiment ces gars ? ». En effet, ce mod n'était peut-être pas le plus innovant question gameplay (puisqu'il suit fidèlement les traces de Requiem premier du nom), mais visuellement, ça scotchait bien la rétine. Il resterait pas mal de mods à évoquer : la beauté de Perfect Dark Source, le gameplay asymétrique de Human Army ou le fun de Mammouth Party. Mais contrairement à la soirée organisée par Pmods (un grand bravo à eux), cette page n'est pas extensible. Il faut donc y mettre un point définitif, ce à quoi je m'attèle sans tarder.

TUTTLE



World of Warcraft

MACROS POUR LES NOOBZ

DANS SA RECHERCHE PERPÉTUELLE DE TRÉSORS ET DE GLOIRE (ET PARFOIS D'UN VRAI BOULOT), LE JOUEUR DE MMO N'A PAS DE TEMPS À PERDRE. ALORS, TOUTES LES AIDES EXTÉRIEURES SONT LES BIENVENUES POUR L'ASSISTER DANS SES TÂCHES QUOTIDIENNES : PULLER, HEALER, TANKER... PETIT TOUR D'HORIZON DES MACROS, CES LIGNES DE COMMANDES QUI NOUS FACILITENT TANT LA VIE.

CIBLAGE

Pour une action courante comme l'utilisation d'un bandage, il n'y rien de plus simple : « /use Bandage épais en tisse-néant ». Évidemment, vous indiquez le type de bandage que vous pouvez utiliser et qui est disponible dans votre inventaire. Avec cette commande, vous pouvez ensuite appliquer le bandage sur la cible de votre choix. Pour l'utiliser directement sur soi, il est possible de faire comme suit :
/target player
/use Bandage épais en tisse-néant
Notez que vous pouvez changer l'utilisation du bandage par un sort de soin tout en re-ciblant votre dernière cible. Par exemple, pour un Chaman :
/target player
/lancer vague de soins
/targetlasttarget
Pour le ciblage, il existe différentes commandes en plus de celles que l'on vient de voir :
Un ennemi proche : /targetenemy
Un allié proche : /targetfriend
Un membre du groupe : /targetparty
Un membre du RAID : /targetraid





Parmi le large choix d'icones proposés, il est possible d'opter pour le « ? ». Ce dernier prendra la forme du sort indiqué dans la macro.

Si les vétérans du jeu online sont des adeptes des macros, ce point reste encore obscur pour bon nombre de nouveaux venus dans des MMO comme World of Warcraft. Alors une macro, ça sert à quoi ? Simplement à nous faciliter la vie en exécutant des séquences d'actions en un seul clic. Il existe plusieurs usages possibles, comme s'équiper d'objets, lancer des sorts, ajouter un texte à une e-mote, etc. Le sujet est vaste et parfois un poil complexe. Certaines macros ne s'inventent pas, c'est pour cette raison que nous allons faire un état des lieux de tout ce bazar.

LA CRÉATION

Normalement, vous devez déjà savoir créer une macro, même si le résultat a eu l'effet d'un pétard mouillé lors de vos premiers essais. Rappelons quand même la procédure de base : sélectionnez l'option Macros dans le menu principal ou tapez /macro dans la fenêtre de chat pour accéder au menu des macros. Vous pouvez alors commencer à créer vos suites de commandes. Histoire de ne pas s'embrouiller tout de suite les neurones, on va débuter avec quelque chose de simple. Dans la

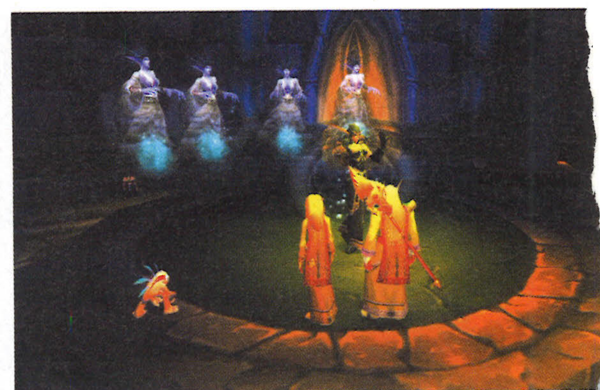


« /use nomdelamonture » : Attribuez la monture volante à un clic et la monture terrestre à l'autre, afin d'utiliser la monture adéquate selon la zone où vous évoluez en un seul raccourci grâce aux commandes « Bouton ».



S'ÉQUIPER

Dans certains cas, la commande /use peut fonctionner, mais il vaut mieux utiliser /equip, histoire de n'avoir aucune ambiguïté. La commande /equipslot sert uniquement dans des cas particuliers, comme : s'équiper d'une arme en main gauche (à moins que celle-ci ne puisse être équipée qu'en main gauche), mettre un bijou dans le second emplacement, etc. Il faut alors indiquer le slot nécessaire :
12 : anneau secondaire
14 : bijou secondaire
17 : main gauche
Équiper deux armes via une macro donne ceci :
/equip nomdelarme
/equipslot 17 nomdelarme





Le « % t » est pratique dans plusieurs situations. Comme ici, pour indiquer quel mob le mage va métamorphoser.

fenêtre de création de macros, vous constatez qu'il est possible d'assigner une macro à tous vos personnages (Macros générales) ou uniquement à l'avatar actuellement en jeu (Macros de Orkipu). Après avoir fait votre choix, cliquez sur Nouvelle pour indiquer le nom de la macro et sélectionner un icone correspondant. Vous pourrez toujours modifier le nom et l'icone par la suite. Vous voilà maintenant fin prêt à taper votre première ligne de commande : /hello. Cliquez ensuite sur l'icone fraîchement créé dans votre fenêtre macro, puis glissez-la dans votre Barre de raccourcis, par exemple à la place du 1. Il suffit alors d'utiliser le raccourci 1 ou de cliquer dessus pour dire bonjour à tout le monde. Dans l'idée, ça ne sert strictement à rien mais, au moins, vous comprenez comment ça fonctionne, ce qui va nous permettre d'aller plus en profondeur dans le sujet.

LES RESTRICTIONS

Sachez néanmoins qu'il y a des limitations. Une macro ne peut dépasser les 255 caractères, mais il est tout de même possible d'en créer 18 générales et 18 par personnage. Eh non, ce n'est pas possible de sauter de votre monture volante, lancer un sort en plein saut tout en insultant l'adversaire et sortir une chope de bière pour trinquer à votre victoire après être remonté sur votre monture. Bref, les macros, ça reste limité. Alors, histoire de calmer votre imagination débordante, il faut connaître les quelques règles existantes. Déjà, seules les commandes réalisables en / (slash) peuvent être assignées comme macro. Référez-vous à votre notice pour en connaître la liste. Sachez également qu'une macro ne peut réagir à un énervement, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas lancer un sort si un monstre vous approche dans le dos ou si vous obtenez cinq points de combo avec votre voleur. C'est à vous d'enclencher votre macro au moment désiré.

RACONTER SA VIE EN LANÇANT UN SORT

Pour ceux qui désirent agrémenter le lancement de certains sorts avec une phrase, il faut s'y prendre ainsi :
/lancer nomdusort
/dire J't'ai owned sale nOOb
Les compétences utilisées pour ce genre de macro sont les sorts de rez, les portails des mages, l'invocation des démonistes... Bref, pas des pouvoirs qui s'utilisent toutes les deux secondes, sinon vous allez finir par saouler votre entourage. Utilisez /party pour parler en groupe, /raid pour indiquer un message en RAID. Ainsi, vous pouvez créer des macros utiles comme « /party Je pull % t ». Cette macro permet d'indiquer que vous allez aggro un mob précis (%t affiche le nom de votre cible). À vous de personnaliser tout ça en ajoutant, par exemple, une ligne de commande avec un sort particulier pour pull le mob en question.



DES ACTIONS SUR LES BOUTONS

Dans une macro, il est tout à fait possible d'assigner une commande sur le clic gauche de votre souris et une autre sur le clic droit. Bien sûr, ça ne fonctionne pas quand vous cliquez au hasard sur l'écran. Une action différente est enclenchée en fonction du bouton utilisé au moment où vous cliquez sur votre macro. On va prendre un exemple tout simple pour bien assimiler la chose :
#showtooltip Eau purifiée invoquée
/lancer [button:1] Invocation d'eau(Rang 3);
/use [button:2] Eau purifiée invoquée;
Pour cette macro, le mage fabrique de l'eau en cliquant gauche sur la macro et boit son eau en cliquant droit sur la macro. La commande #showtooltip sert à afficher le nombre de bouteilles d'eau sur l'icone de macro. Cela évite d'ouvrir sans arrêt son inventaire pour regarder combien de litres il vous reste en stock. Certes, ce n'est pas indispensable, mais très confortable. Notez que pour utiliser le bouton central (la molette), il suffit de taper « [button:3] ».



EN CONCLUSION

Évidemment, on est loin d'avoir fait le tour de la question. Il existe tellement de possibilités de macros qu'il est impossible de toutes les traiter en si peu de place. À vous d'essayer vos combos de macros en modifiant les sorts montrés dans ces pages par ceux que vous désirez utiliser. Afin de n'avoir aucune mauvaise surprise lorsque vous souhaitez employer un sort dans une macro, ouvrez votre livre de sorts et faites simplement Shift + clic sur le sort voulu ; ça l'inscrira comme il faut dans votre macro. N'oubliez pas de faire appel à la communauté en jeu ou même aux forums pour obtenir des explications à des macros bien spécifiques à votre classe. Gardez également un œil sur les patchnotes, car Blizzard ajoute et modifie assez régulièrement les commandes des macros. Sur ce, « /target lecteur, /dire bye ».

Cyd

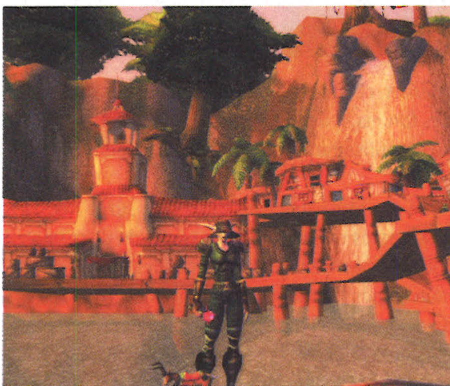


ASSISTER

La majeure partie de votre temps, vous le passez avec les mêmes joueurs, votre guilde, vos amis. Bref, il n'existe pas des tonnes de tanks dans votre entourage, vous pouvez donc créer une macro qui permet d'assister le main tank de votre guilde :
/target nomdujoueur
/assist
/lancer nomdusort ou « /lanceattaque »
pour déclencher une attaque au corps à corps.

LE FRANGLAIS

Vous pouvez par exemple exécuter différentes actions en fonction de votre état. Pour un voleur : « /lancer [stealth] Embuscade ; Attaque pernicieuse ». En gros, si vous êtes en fufu, vous utiliserez le sort Embuscade, sinon vous lancerez



une attaque pernicieuse. Comme le prouve cette macro, il faut parfois mélanger termes anglais et français pour ceux qui jouent sur la V.F. Si vous écrivez [camouflage] au lieu de [stealth], la macro ne fonctionne pas. En revanche, si vous utilisez un « /lancer stealth », la macro ne fonctionnera pas alors que « /lancer camouflage » mettra votre voleur en fufu. Notez que les commandes « /use » et « /utiliser » fonctionnent toutes les deux, aux dernières nouvelles. À vous de faire les essais nécessaires.

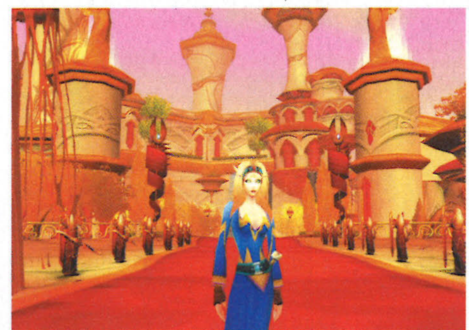
SAUVEGARDE

Pensez à sauvegarder vos macros, surtout les plus complexes. On ne sait jamais, si vous deviez désinstaller le jeu, formater votre PC, brûler votre disque dur… Rien de tel que d'être prévoyant en mettant toutes vos jolies macros sur clé USB/CD/DVD/disque dur externe, pour les remettre là où il faut après avoir réinstallé WoW. Pour récupérer vos macros, rendez-vous simplement dans le répertoire dans lequel vous avez installé le jeu, puis WTF et Account et, enfin, ouvrez le dossier de votre compte. Les macros générales sont à la racine (macros-cache.txt). Par contre, les macros spécifiques à vos personnages sont dans leur dossier respectif : nom du royaume, puis nom du personnage.



LE CLAVIER QUI VA BIEN

Difficile de parler de macros sans évoquer le fameux clavier G15 de Logitech. Vous pourrez créer de nombreuses macros en tout genre et exécuter des suites qu'il n'est pas possible de réaliser avec une macro classique en jeu. Bref, c'est que du bonheur pour les amateurs de macros et ce, quel que soit le jeu. Par ailleurs, optez plutôt pour un G11 : c'est le même que le G15, mais sans l'écran LCD qui est plus gadget qu'autre chose ; et en plus, il est moins cher !





Il est également possible de changer de Barre d'action via une macro, en procédant comme suit (mettez le chiffre équivalent à la Barre d'actions souhaitée) : « /changeactionbar 2 ».

Maître de guilde

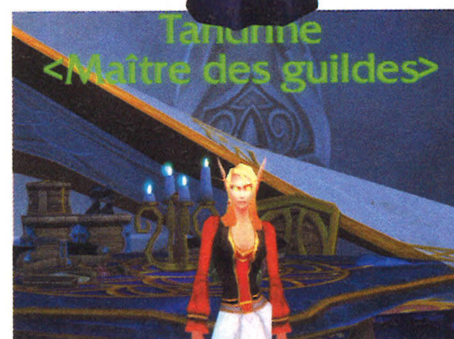
UN MÉTIER À PLEIN TEMPS

VOUS DÉBARQUEZ DANS VOTRE PREMIER UNIVERS PERSISTANT AVEC DES RÊVES PLEIN LA TÊTE : TUER UN DRAGON, ÊTRE LE PLUS GRAND, LE MEILLEUR, LE PLUS BEAU ? ÇA PEUT SE FAIRE, MAIS PAS TOUT SEUL. POUR CELA, VOUS DEVREZ PORTER LA CASQUETTE DE MAÎTRE DE GUILDE AFIN DE GÉRER VOTRE PETITE ARMÉE. VOICI QUELQUES CONSEILS À SUIVRE, HISTOIRE D'ÉVITER DE FAIRE TOUT ET N'IMPORTE QUOI ET DE PÉTER LES PLOMBS.





Selon les MMO, vous aurez plus ou moins d'options pour gérer votre petite famille en jeu.



Les univers persistants, ou MMO, apparaissent comme une véritable cour d'école dans laquelle les groupes se forment par affinité ou par intérêt. Que ce soit pour tuer un énorme dragon ou récupérer de précieux trésors, les guildes représentent la concrétisation d'une réussite sociale virtuelle. Mais la création d'un clan, d'une guilde ou d'une alliance n'est pas forcément à la portée de tous, vu l'investissement de temps que cela engendre. Alors si vous aspirez à devenir un leader exemplaire, voici quelques bons conseils à suivre.

LA VITRINE

Après avoir mis la main sur quelques personnes pour obtenir le noyau dur de votre guilde, il faut rapidement créer un espace de discussion : un forum. Cela permettra d'annoncer vos sorties en jeu, vos projets d'artisanat et de débattre sur des sujets plus ou moins importants concernant le futur de votre petite communauté. Le mieux étant évidemment de créer un site Internet aux couleurs de votre clan.

Des sites tels que forumactif.com ou encore xooit.com proposent de créer gratuitement votre propre forum de discussion, en quelques clics. C'est vraiment très simple et indispensable à la bonne gestion de votre guilde.

Il existe ainsi de nombreux sites et forums préfabriqués, gratuits de surcroît où très peu de connaissances techniques sont nécessaires.

Les blogs peuvent être une solution alternative à la création d'un site. Il est parfois long et fastidieux de mettre en place son propre site Internet, ce qui n'est pas le cas d'un blog. À l'instar des forums, il en existe de nombreux préfabriqués, dont l'utilisation est d'une facilité enfantine (canalblog.com, skyblog.com, bloguez.com, etc.)

Armé de votre espace de discussion sur le Net, il est temps de penser aux serveurs de discussion vocale. Quasiment toutes les guildes dignes de ce nom en possèdent un. Ces programmes permettent de dialoguer (à l'aide d'un casque micro) entre plusieurs utilisateurs connectés à un même serveur. Ces applications sont spécialement conçues pour fonctionner en arrière-plan d'un jeu... À vous maintenant de faire un choix parmi les plus connus : Skype www.skype.com/intl/fr/, Ventrilo www.ventrilo.com et Teamspeak www.goteamspeak.com, ce dernier étant le plus utilisé de tous.

LES RÈGLES DU JEU

La communication est un point très important dans la bonne gestion d'une guilde, mais ce n'est pas le seul. Un chef de guilde doit se faire entendre et doit savoir imposer ses règles. Par expérience, il s'avère que laisser trop de liberté à ses membres amène



Dans Lineage II et ses serveurs full PvP, avoir une guilde soudée est nettement recommandé.





souvent d'interminables prises de tête. À vous, donc, d'imposer un peu de discipline. Tout du moins, si vous désirez avoir une grande famille virtuelle et aller vers des objectifs importants. Plusieurs outils peuvent vous aider à cela. Certains sont même en jeu. Je vous conseille tout d'abord de déléguer certains de vos pouvoirs et de choisir des personnes de confiance pour vous assister.

Le système de grades des guildes, dans World of Warcraft, permet de donner certains pouvoirs aux officiers. Ainsi, le maître de la guilde n'est pas forcément le seul à faire le recrutement, etc.

Une fois que vous aurez votre dream team, pensez à rédiger les règles de votre clan. Il est important que les membres connaissent le fonctionnement de la guilde ou encore le système de répartition de butin, avant de rejoindre vos rangs.

Selon les titres, les modes de butin choisis par les guildes peuvent être assez variés. La plupart utilisent directement l'interface du jeu mais d'autres préféreront le système DKP. Cette abréviation barbare n'est autre que l'acronyme de Dragon Killing Points (points acquis en tuant des dragons). Ce système aujourd'hui s'étend sur plusieurs jeux en passant d'Everquest à WoW... Il faut savoir qu'il n'y a pas un système DKP mais une multitude. L'idée : chaque membre se voit attribuer des points lorsqu'il est présent à une sortie. Lorsqu'un objet de valeur tombe, il peut dépenser ses points pour recevoir l'objet. Pour en savoir plus : wow.curse-gaming.com.

Ce site est d'ailleurs une référence en matière adds-on. Vous y trouverez une foule d'outils pratiques.





Pour affronter les plus grands dangers de votre serveur, il vaut mieux ramener quelques potes.

Certaines interfaces personnalisées, par exemple, permettent de gérer les mules de guilde et l'inventaire de celles-ci. D'autres, d'envoyer des mails en jeu à tous les membres de la guilde en simultané...
Pour conclure, de nombreux outils peuvent vous aider à gérer et construire votre communauté en ligne. N'oubliez pas que cela peut prendre beaucoup de temps, selon les objectifs que vous vous fixez. Il n'existe pas de guilde type ou d'organisation parfaite. L'important est de créer ou d'intégrer celle qui vous convient le mieux.

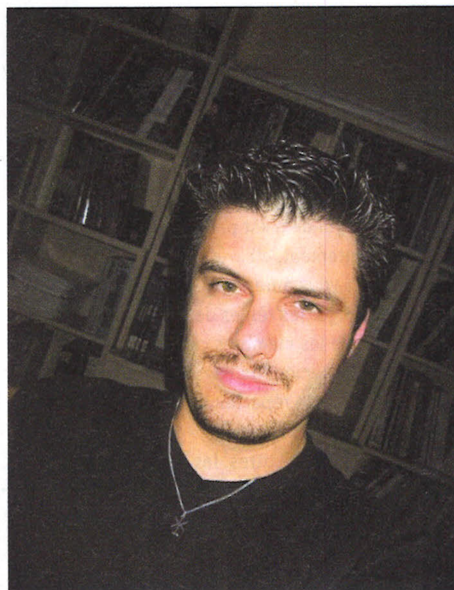


INTERVIEW

Guillaume alias Tigre, leader des Warguilds sur World of Warcraft, a gentiment accepté de répondre à nos questions. Ce Grenoblois de 32 ans, père de famille, dirige sa vie à deux cents à l'heure. Gérant d'une équipe de développement informatique, il passe en moyenne 6 h par jour dans la peau d'un orc. Et la peau verte lui réussit plutôt bien. Fraîchement débarqué sur WoW, lui et sa guilde Warguilds, sur le serveur Throk'Feroth, connaissent une belle réussite... Comme quoi, ce n'est pas obligé d'avoir dix de MMO dans son C.V. pour assurer.

Joystick : Bonjour Guillaume. Pourquoi as-tu choisi de créer une guilde dans World of Warcraft ?
Guillaume : J'ai découvert les MMO avec World of Warcraft. Avec quelques amis, nous avions monté une communauté autour de Warcarft III et nous avions décidé de nous mettre ensemble à World of Warcraft, quand celui-ci sortirait. Blizzard ne nous ayant jamais déçus sur la qualité de son travail. La guilde, à ses débuts, était plus un rassemblement de joueurs qui se connaissaient de près ou de loin, plutôt qu'une vraie structure comme maintenant.

Ta guilde fonctionne bien et vous avez une belle avancée en jeu. Cela implique inévitablement un bon recrutement et une gestion efficace. Quelles sont les méthodes de recrutement des Warguilds et comment gères-tu ta guilde ?



Guillaume, alias Tigre, est le chef des Warguilds.

En résumé, te considères-tu comme plutôt « cool » sur ces points, ou alors « militaire » ?
Le recrutement est la clé d'une bonne guilde. Je me souviens des débuts de la guilde : « Salut, je peux faire partie de ta guilde ? », « O.K. pas de problème, je t'invite ! ». Les méthodes ont beaucoup évolué depuis... Nous voulons avant tout des gens responsables, autonomes et maîtrisant leurs personnages. Nous recherchons des joueurs qui apportent quelque chose à la guilde et non l'inverse. Le recrutement est donc une étape clé, qui peut passer par de longues phases de test en jeu. Pour résumer, nous sommes dans un mode « militaire » niveau recrutement, mais cela ne nous empêche pas d'être humains. Nous accompagnons et conseillons également les éventuels postulants, si on détecte du potentiel chez eux.

Vous apparaissez comme l'une des grosses guildes de ton serveur. Quel est votre point fort, selon toi ? Comment expliques-tu votre réussite en jeu ?
Les points forts de la guilde sont notre organisation et notre moyenne d'âge (25 ans, je dirais). Nous avançons bien, nous anticipons et savons nous adapter à l'évolution du contenu du jeu, cela grâce à une très bonne organisation. Nous avons l'ambition d'être une



Le personnage de Guillaume, Tigre ! Comme quoi même les orcs peuvent être photogéniques.





Les Warguilds de Throk' Feroth ont le sens de la pose.

guilde majeure de notre serveur, et nous nous donnons les moyens d'atteindre notre objectif.

Quelles sont les qualités pour être Chef de guilde ?

Les mêmes que pour tout leader d'une activité traditionnelle. Il faut montrer l'exemple, savoir décider, être à l'écoute... tout en restant ferme sur certains points. Il faut simplement être respecté, et pour cela, être respectable. ÊEtre perfectionniste et savoir tirer sa guilde est un point important, également. Cependant, il faut rester réaliste et savoir que cela ne sera jamais parfait. Il faut également savoir s'entourer, pour bien déléguer.

Pour finir, il ne faut pas oublier que c'est un jeu et une passion avant tout. L'important est donc de se faire plaisir. Il est primordial d'aménager des moments de pause dans l'activité d'une guilde afin que tout le monde respire et se ressource.

Quels sont les conseils que tu aurais envie de donner à un joueur débutant pour créer sa propre guilde ?

Tout dépend des objectifs. Si le but est de bâtir une guilde qui veut avoir de l'importance, il faut être prêt à s'investir beaucoup et longtemps. Ensuite, je dirais qu'il est préférable de partir à plusieurs, entouré de gens qui représenteront le « noyau » autour duquel la guilde va se construire.

Je conseille également d'étudier le « marché », à savoir bien regarder l'état du serveur sur lequel on veut créer sa guilde. Si toutes les guildes majeures du serveur recrutent, par exemple, ce n'est sans doute pas le moment d'en monter une autre... Le moment idéal est, bien sûr, l'ouverture d'un nouveau royaume.

À part ça, il est bien d'avoir un embryon de structure avant de lancer les recrutements (forum, charte de guilde, serveur vocal...) et d'avoir lu les chartes des autres guildes pour en tirer le meilleur et s'inspirer des choses qui marchent.

Un dernier conseil pour la route : réunir tous les officiers une fois par semaine en vocal pour faire le point sur la guilde et discuter des problème en cours, des recrutements, des objectifs. Le but d'une telle réunion est de toujours maintenir la guilde sur son cap et de corriger rapidement le tir en cas de dérive. Chez les Warguilds, nous avons trois heures de réunion, tous les vendredis...

Qu'est-ce que tu préfères dans le rôle de Guild Master ?

Je tire ma satisfaction de l'avancée de la guilde, du fait que le travail fourni finit par payer. En tant que leader, j'aime également observer les comportements humains, j'en tire beaucoup de choses sur le plan personnel et professionnel d'ailleurs.

Et ce que tu détestes ?

Annoncer à quelqu'un de motivé et serviable, au bout de deux mois de tests, qu'il ne sera pas pris dans la guilde, car il ne maîtrise pas assez sa classe. C'est mon coté Bisounours, ça ! Je déteste également devoir gérer des conflits totalement injustifiés. Je me sens parfois impuissant face à la rancune qui peut ronger une guilde de l'intérieur. À mon sens, il faut tout faire pour se débarrasser des rancuniers chroniques. Certaines personnes sont incapables de tourner la page sur des problèmes passés, ruminent, forment des clans, exploitent tout événement négatif à leur profit, et finissent par faire imploser une guilde.

As-tu changé la gestion de ta guilde avec l'arrivée de Burning Crusade (avec les instances en plus petits groupes...) ?

Non je n'ai pas voulu faire cela, contrairement à la plupart des guildes. Une majorité des guildes a purgé les effectifs, effectivement, avant l'extension The Burning Crusade. Cela afin de passer des raids 40 à 25. Elles recrutent d'ailleurs aujourd'hui ! (Sourire)

Tout d'abord, après avoir participé à l'alpha puis à la bêta, je pressentais que, passé l'excitation de la nouveauté, The Burning Crusade allait surtout être une période charnière où pas mal de monde allait arrêter le jeu. Repartir à zéro, reconstruire son équipement... Cet éternel recommencement peut finir par peser.

Ensuite, nous ne faisions de sortie (en raid) que quatre soirs par semaine (contre cinq ou six dans d'autres grosses guildes). Nous pouvions donc jouer sur le nombre de soirs et les rotations de joueurs afin de garder tout le monde.

Nous avons donc eu, comme prévu, certains départs, et sommes passés à cinq soirs de raid. Cela permet de faire jouer tout le monde et de ne pas avoir de problèmes d'effectifs.

Pour finir, qu'est-ce que tu fais ce soir ?

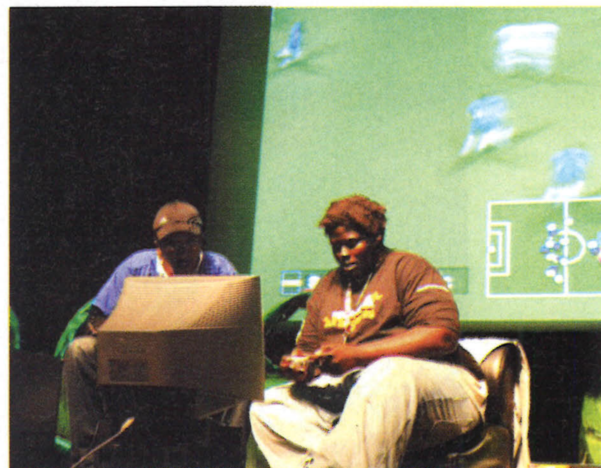
Je suis en jeu. Je passe en moyenne six heures par jour en jeu. C'est l'investissement nécessaire pour gérer ma guilde convenablement et atteindre les objectifs que je me suis fixé. Avec un boulot qui me prend huit à dix heures par jour, ainsi que cinq heures de sommeil par nuit, il ne me reste que peu de temps pour ma petite famille. J'ai d'ailleurs énormément de chance de vivre avec quelqu'un qui comprenne et accepte ma passion.

Son Altesse


Une guilde bien organisée est recommandée pour les instances présentes en Outreterre.

La Gamers Assembly ou la LAN parfaite ?

PENDANT QUE CERTAINS CHERCHAIENT DES ŒUFS DANS LEUR JARDIN, ENVIRON MILLE JOUEURS S'AFFRONTAIENT LORS DE LA GAMERS ASSEMBLY 2007 QUI SE TENAIT DU 7 AU 9 AVRIL AU PALAIS DES CONGRÈS DU FUTUROSCOPE DE POITIERS. UN WEEK-END DE TROIS JOURS EXPLOITÉ À MERVEILLE POUR DES TOURNOIS RICHES EN SPECTACLE. C'ÉTAIT LE DERNIER VRAI TEST POUR LES COMPÉTITEURS AVANT LA COUPE DE FRANCE.



La finale PES 6 entre CK et Brak.



L'arrivée massive des joueurs au Palais des congrès.

Côté organisation, rien à redire… Trois jours menés de main de maître par tout le staff et qui ont commencé par une cérémonie d'ouverture drôle et originale, ponctuée de sketchs et de parodies. Loin des sempiternels discours de remerciements des partenaires qui font vite déguerpir les joueurs d'entrée de jeu, la GA et son président, Désiré Koussawo, affichaient clairement leur intention de placer cette année la barre loin au-dessus des autres événements français.
Un réseau et des serveurs nickels, le tout orchestré par des admins compétents et motivés, qui sont parvenus à faire jouer les matchs en temps et en heure – chose tellement rare qu'elle mérite d'être doublement soulignée !
À ce plaisir, s'ajoutaient les locaux du Palais des congrès, parfaits en tout point : deux amphis, dont un de 1 200 places pour les finales, un hall immense pour les exposants, et des salles propres et spacieuses pour les joueurs. De plus, des jeux comme World of Warcraft, Battlefield 1942 ou encore Halo 2 étaient présents pour le plus grand bonheur de nombreux joueurs et spectateurs.
Au final, cette démonstration de force a ravi la quasi-totalité des participants, malgré les 40 euros d'inscription.

RÉSULTATS
- CS 1.6 : d4, pG, GG
- CS Source : emL!, ePz.vkm, HF.Mother
- Day of Defeat Source : supremz, Holy, -wL-
- Pro Evolution Soccer 6 : Brak, CK, Seb2Mars
- Warcraft III : Wolf, DkS, FreD
- Quake 4 : fox, winz, falcuma
- Quake 4 Team Deathmatch : elvolve, w1, poq

L'ÉVÉNEMENT ET LA PERFORMANCE DES GAGNANTS

Yorlin des dimension4, vainqueur sur Counter-Strike 1.6 :
« L'événement était très bon, comme d'hab' quand c'est au Futuroscope (NDLR : les deux premières Coupes du monde et les dernières GA), avec de bons admins, un bon réseau, un beau lieu. De plus, comme tous les ans, le niveau était bien présent. Pour ce qui est de notre performance, on est très content, on s'est beaucoup entraînés pour gagner cette LAN, le travail a payé ! »

Wolf des goodgame, vainqueur sur Warcraft III :
« Je suis content de l'event, il était bien organisé, il n'y a pas eu beaucoup de retard et les admins étaient compétents. Concernant ma performance, je m'estime satisfait car, malgré une descente dans



Les dimension4, grands gagnants C.S 1.6.



L'inconditionnel Dance Dance Révolution en LAN.

le loser bracket suite à un faux pas, j'ai réussi à élever mon niveau de jeu pour remporter le tournoi. »

mOu du team supremz sur Day of Defeat : Source, intouchable en France et top 5 européen :
« La GA est le gros événement de l'année sur Dod : source, on n'a vraiment pas été déçu.
C'est hallucinant pour nous « dodeurs », on n'a jamais eu la chance de participer à une aussi grosse LAN.
Le tournoi s'est bien déroulé et les admins qui ne connaissaient pas du tout le jeu ont bien géré la chose.
Le seul petit point noir de ce week-end aura été la mauvaise organisation pour dormir le premier soir. Je tiens à remercier tout le staff de la GA pour cette LAN mémorable, un gros event qui fait confiance à la communauté Dod : source, ça fait plaisir. DOD 4 ever ! »

Brak des aAa, vainqueur à Pro Evolution Soccer 6 :
« Pour ma part, j'arrivais à la GA avec l'objectif d'accrocher un quart minimum pour, ensuite, aller chercher d'autres points dans une autre LAN.
Au final, je la gagne, je ne m'y attendais pas du tout et c'est vraiment la plus belle victoire dans ma carrière de joueur PES. Sinon, la GA, c'est vraiment la plus belle LAN, la gagner est assez jouissif et à chaque fois qu'elle prend fin, on a cette envie indescriptible de la refaire. »

Winz des aAa, deuxième sur Quake 4 derrière fox :
« L'événement en lui-même a, comme d'habitude, comblé nos attentes malgré quelques problèmes de serveurs – indépendants de la volonté des admins qui étaient toujours aussi compétents.
Ma performance ? Eh bien, second derrière fox sans la préparation adéquate, c'était très prévisible, c'est un très bon joueur. Il s'est préparé au mieux, il méritait de gagner. »

BALDOURS

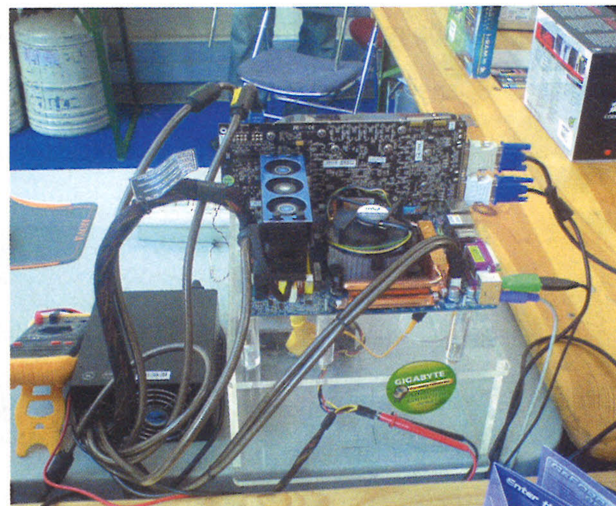
Merci à www.esportsfrance.com pour les photos.


winz, le Français champion du monde de Quake 4 perd face au Suédois fox.

Désiré Koussawo clôture l'événement devant le top 3 C.S 1.6.



Le stand d'overclocking Gigabyte.





Le Suédois fox, intouchable sur Quake 4.

CHAMPIONSHIP GAMING SERIES

Les choses se précisent pour les CGS, l'organisation d'Andy Reif, qui travaillait depuis six ans sur le développement du Pro Beach Volley Tour. Il assure que l'expérience qu'il a acquise va lui permettre de révolutionner le sport électronique, auquel il croit dur comme fer. Fort des 5 millions de dollars dont il dispose pour salarier et récompenser les joueurs, d'accords TV qui relieront 120 millions de foyers dans le monde et d'un contrat d'exclusivité signé avec Valve pour les retransmissions de CS: Source, Andy Reif ne peut qu'être pris au sérieux. Des qualifications sont prévues partout dans le monde, pour des teams de dix joueurs répartis sur quatre jeux: CS: Source, Fifa 2007, Dead or Alive 4 et Project Gotham Racing 3. Ce choix reste très discutable, mais il est sûr que les accords financiers ont joué un rôle important. Espérons que cette ligue soit un succès qui propulserait l'e-sport vers le professionnalisme.

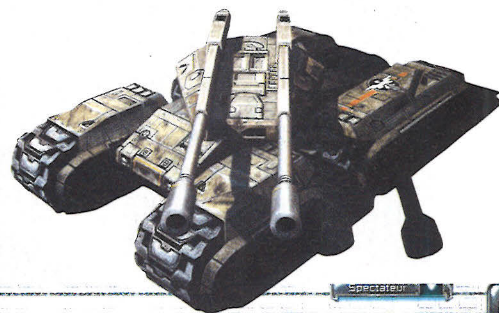
Command and Conquer 3

TACTIQUES MULTIJOUEUR, ÉPISODE 1

OUI, JE SAIS... VOUS AVEZ FINI LA CAMPAGNE AVEC BRIO ET VOUS VOUS PRENIEZ DÉJÀ POUR LE MAÎTRE DU MONDE. VOUS DÉBARQUIEZ ENSUITE PÉPÈRE SUR LES SERVEURS MULTI, PERSUADÉS D'ÊTRE INVINCIBLE. VOUS CONNAISSEZ LA SUITE... HEUREUSEMENT, ON EST LÀ ; FINI LES DÉSILLUSIONS, ON VA FAIRE DE VOUS DES TUEURS !



Avec quatre collecteurs au boulot, un champ de Tiberium s'épuise en cinq minutes seulement.





Le Tiberium bleu est plus rare que le vert. Vous suivez toujours ?

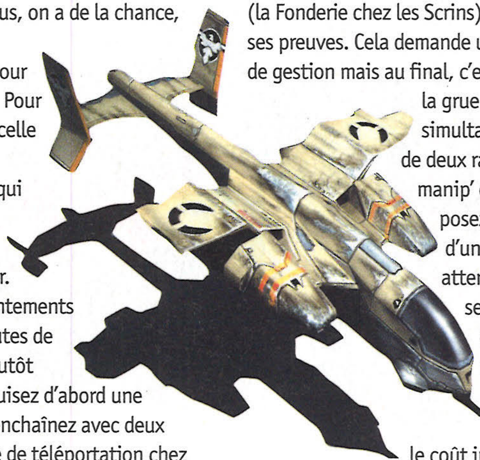
Si vous faites des cauchemars chaque fois que vous entendez le mot « rush », alors passez votre chemin. C&C 3, ce n'est que du rush et vous ne pourrez pas y échapper. Pour prospérer sur ce titre, il faut donc adopter l'état d'esprit qui se résume à un adage bien connu : la meilleure défense, c'est l'attaque. Pas d'atermoiements possibles, la victoire est souvent promise au joueur le plus prompt. Voici, dans les grandes lignes, la marche à suivre pour épater vos potes et mettre à mal la concurrence.



Les Scrins peuvent améliorer la rentabilité de leurs champs de Tiberium en y apposant un Accélérateur de croissance.

ORDRE DE CONSTRUCTION

Plus que dans n'importe quel STR, la question de l'ordre de construction (ou BO, BuildOrder) dans C&C 3 se place au centre des préoccupations. Nous n'allons pas vous détailler tous les BO possibles et efficaces. D'une part, parce qu'il en existe un ou plusieurs pour chaque tactique, d'autre part, parce qu'un STR est en constante évolution. Mais rassurez-vous, on va vous distiller quelques pistes et de précieux conseils. En plus, on a de la chance, ce qui est valable pour une faction l'est également pour les deux autres (ou presque). Pour le départ, il y a deux écoles : celle qui prend le pari de lancer une attaque fulgurante – ou qui en redoute une – et celle qui mise sur une économie plus généreuse pour se développer. Dans le premier cas, les affrontements débutent avant les trois minutes de jeu. Le développement est plutôt simple et consensuel : construisez d'abord une raffinerie, une centrale puis enchaînez avec deux usines d'armement (la Sphère de téléportation chez les Scrins). À ce stade, produisez des chars Predator (GDI), des chars Scorpion (NOD) ou des Chercheurs (Scrins) et partez à l'assaut dès que vous en avez une demi-douzaine. Ce développement vous garantit sans aucun doute de nombreuses victoires, mais elles se révèlent vite limitées face aux plus gros calibres. Contre les meilleurs, une économie solide et des choix militaires pertinents sont indispensables. Dans cette optique, partir sur la construction d'une grue (la Fonderie chez les Scrins) est une option qui a fait ses preuves. Cela demande un peu plus de temps et de gestion mais au final, c'est que du bonheur. Sitôt la grue en place, lancez simultanément la construction de deux raffineries. Et là, on a une manip' de filou à vous apprendre : posez vos deux raffineries près d'un champ de Tiberium, attendez que les collecteurs se mettent au boulot et vendez une des deux raffineries.



En fait, non seulement ça permet de récupérer le coût investi (à hauteur de 50 %


Des unités humaines prises au piège dans un Bouclier de stase alien.

dans la raffinerie, mais en plus, vous avez gagné un collecteur (qui, seul, est pratiquement aussi cher que la raffinerie elle-même) et un escadron d'infanterie. Envoyez d'ailleurs ce dernier fouiner du côté de la base adverse. Après ça, le développement est le même que précédemment mais les constructions sont doublées : raffineries, centrales et usines d'armement. Si la gestion économique est réduite à son minimum, le domaine économique n'en est pas pour autant futile. En effet, quatre parties sur cinq se jouent autour de cet aspect. Pas de Tiberium, pas de chocolat. La ressource est rare et elle s'épuise vite. De votre côté, n'hésitez pas à mettre deux collecteurs par raffinerie et deux raffineries par champ de Tiberium. N'hésitez pas non plus à vous approprier, dès les premières secondes, un second spot de la denrée rare par le biais des enquêteurs (GDI), émissaires (NOD) et explorateurs (Scrins). Si la carte comporte une ou deux réserves de Tiberium (c'est du bâtiment neutre dont on parle), produire un ingénieur (GDI), un saboteur (NOD) ou un assimilateur (Scrins) pour les capturer est une idée lumineuse. Allez ensuite – et enfin – lorgner sur les prétentions adverses dès que vous le pouvez ; l'économie est le poumon du militaire.



C'EST QUOI QUI POUTRE LE PLUS?

Après cette courte mais intense mise en place économique vient l'heure des choix militaires. Plusieurs tactiques – nous les verrons succinctement ensuite – tapent déjà sévère. Avant toute chose, gardez certains éléments à l'esprit : foncer sur l'ennemi avec un seul type d'unité est une mauvaise idée. Comme dans tout STR, une bonne armée est une armée hétérogène ; vous devez pouvoir aussi bien attaquer les unités volantes que l'infanterie, les véhicules et les structures. Pour le GDI par exemple, ce peut être la combinaison des chars Predator avec les VBT. Un bon chef des armées, c'est aussi un joueur qui sait microgérer ses troupes : fixez en priorité les unités endommagées, n'hésitez pas à fuir en sous-nombre, etc. C'est enfin un joueur qui préférera une armée de qualité à une armée de quantité ; sachez qu'une armée optimisée peut faire la différence, même en infériorité numérique. Mais je ne me fais pas de souci, on est quand même pas tous des bourrins, hein ! Pour les stratèges un peu plus fins – en voie de disparition – les développeurs ont pensé à d'autres moyens d'action. On vous a parlé plus haut de l'ingénieur (GDI), du saboteur (NOD) et de l'assimilateur (Scrins). Ces unités ont la capacité de s'infiltrer dans les structures adverses pour en prendre le contrôle. Particulièrement sournois mais diaboliquement efficace. Pour une fois, on vous conseille d'en abuser. Les cibles sont multiples : une centrale pour désactiver les structures défensives ennemies ; une raffinerie pour lui couper les vivres ; ou n'importe quelle structure militaire pour produire directos chez l'assiégé. Dans le même ordre d'idées, on peut


Essayez d'avoir en permanence une structure capable de déceler les unités furtives.


Le leitmotiv actuel sur le Net : Scorpion NOD contre Predator GDI.



Un « push » Mammouth, une des meilleures unités du GDI.



Des Tripodes d'annihilation, améliorés de générateurs de champ de force.

réaliser de très belles frappes préventives avec les unités furtives (celles du NOD en tête). Atterrissez incognito derrière les lignes ennemies et placez quelques charges explosives sur les cibles vues plus haut. Effets garantis.

LES STRATÉGIES DU MOMENT

Le jeu n'étant sorti que depuis quelques semaines seulement, de nouvelles stratégies germent chaque jour. La Confrérie du NOD, grâce notamment à ses unités furtives, est la faction la plus imprévisible. J'ai encore en tête une défaite en moins de trois minutes : une première frappe sur mes raffineries avec leurs unités d'infanterie furtives enchaînée par une offensive massive au char Scorpion. Avec son canon 105 mm, ce dernier est d'ailleurs l'unité phare de ces premières semaines. Côté GDI, c'est le Predator qui est plébiscité : on en masse une trentaine, et on fonce dans le tas. Bourrin et efficace. Chez les Scrins, les nuisances sont multiples. Mais alors qu'ils semblaient au départ déséquilibrés, ils se révèlent finalement un ton en dessous, en partie à cause de l'absence d'unité de percussion tôt dans la partie (le Chercheur étant moins puissant que ses homologues humains).



En revanche, la faction extraterrestre s'avère très puissante en fin de partie à l'image de son couple Tripode d'annihilation/Porte-avions d'assaut planétaire. On essaiera de vous détailler tout ça dans le prochain numéro. Ultime conseil et non des moindres : visionnez le plus souvent possible – à chaque défaite en fait – les rediffusions de vos parties. C'est par ce biais que l'on découvre ses erreurs mais également qu'on examine ce qui se fait ailleurs. Bon courage.

SUNDIN

ASTUCES EN VRAC :

- **Optimisez vos centrales électriques.**
- **Avoir trop de ressources en stock n'est jamais un bon signe.**
- **Mettez vos unités sur « attitude agressive » quand vous êtes au cœur de la base ennemie.**
- **Vendez vos bâtiments inutiles ou condamnés.**
- **Apprenez puis servez-vous des raccourcis clavier.**
- **Les « super technologies de la mort qui tuent » disponibles en fin de partie : oubliez, c'est naze.**
- **Groupez vos unités et assignez-leur un raccourci clavier.**
- **Ayez de la rigueur, surtout de la rigueur !**



Vous verrez, on s'y habitue vite...

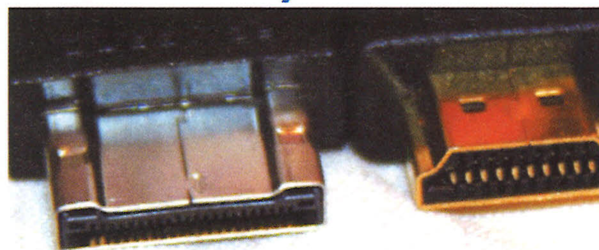



Le Phenom est à gauche sur la photo.

Il mériterait d'être dans le journal

Peut-être pas celui de Claire Chazal mais, en tout cas, le successeur de l'Athlon mérite amplement sa place dans Joystick. Car oui, les petits gars d'AMD ont décidé de mettre à la retraite la marque Athlon pour montrer la marche franchie par leur nouveau bébé. Une stratégie qui n'est pas sans rappeler le passage du Pentium au (son du) Core. Celui que l'on connaissait sous les noms de code K10, Barcelona ou encore Agena vient d'être nommé, il faudra désormais parler de Phenom. Nous félicitions donc AMD pour ce nom qui va lancer une nouvelle compétition entre les journalistes, afin de trouver le jeu de mots le plus creux possible. Lançons-nous, donc, avec l'Athlon fait « n'homme ». Même pas honte...

À gauche le DisplayPort, à droite, le HDMI


À gauche le DisplayPort, à droite, le HDMI.

Vous vous étiez habitué aux câbles DVI pour remplacer les bons vieux VGA ? J'espère que non, car leur avenir est compté. Nous devrions voir arriver l'année prochaine ces nouveaux connecteurs à l'enfichage qui ressemble à s'y méprendre à l'HDMI. D'ailleurs, il en reprend un tas de caractéristiques comme la possibilité d'y faire passer du son (nos condoléances au monde de la carte son). L'idée est d'augmenter de manière significative la bande passante du transfert à un peu plus de 1,3 Go par seconde. De quoi contrôler des écrans encore plus grands. Les câbles pourront même, comble du luxe, utiliser de la fibre optique à la place des fils de cuivres traditionnels. Pas vraiment pour améliorer la qualité du signal, mais surtout pour permettre de faire des câbles plus longs. Et plus chers...

Édito

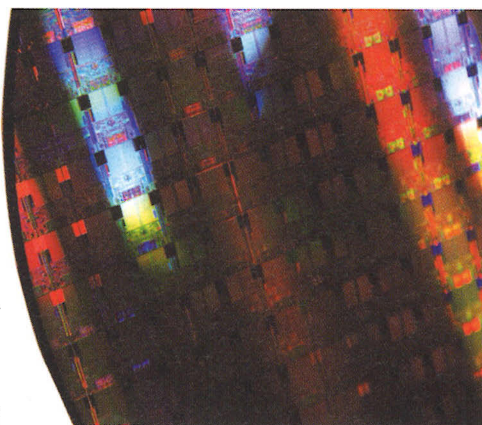
Entre Pékin et Tunis, nous avons fait un paquet de kilomètres pour vous ramener de l'information bien fraîche, comme on les aime. Du lourd, du côté de l'IDF, avec le tueur de GPU d'Intel et de la surprise avec une Radeon HD 2900 qui, finalement, après trois ou quatre reports est finalement à l'heure.

Par C_Wiz



Bataille de benchs

En attendant le Phenom (Barcelona, K10, Agena...) d'AMD et le Penryn (le futur Core 2 Duo/Quad en 45 nanomètres) d'Intel, les deux constructeurs se lancent dans une acharnée bataille de benchs à distance. AMD vante les mérites de sa puce Quad Core en indiquant qu'à fréquence égale, sa puce fera 50 % de mieux que sa concurrente bleue dans les opérations à virgule flottante et 20 % de plus sur les nombres entiers. Des chiffres à pondérer avec les écarts de fréquence annoncés qui pourraient être de l'ordre du demi-gigahertz, voire un peu plus. De son côté, Intel nous a fait la démonstration, lors de l'IDF, des performances du Penryn Quad par rapport à ce qu'ils font de mieux actuellement, le Q6800. Le nouveau processeur d'Intel était cadencé à 3,33 GHz avec une fréquence de bus de 1333 MHz et 12 Mo de cache (contre 2,93, 1066 et 8 pour le Q6800). De bons petits gains par endroits, le plus intéressant restant, selon nous, celui obtenu par une version alpha de DivX utilisant le SSE4. Là, les performances sont plus que doublées. Cela pourrait être « encore mieux » puisque l'encodage est en réalité ralenti par le décodage MPEG2. Pour ce qui est des jeux, Intel évoque 37 % de gains sous Half Life 2 avec « les réglages par défaut ». La résolution n'étant que de 1024 par 768 lors des tests, il faut être prudent sur ce résultat, d'autant que Half Life 2 n'a pas réellement de réglages par défaut, il adore les changer tout seul en fonction du matériel. Bref, patience, nous mettrons les doigts sur toutes ces puces quand viendra la fin de l'été.


Une galette de Penryn gravée en 45 nanomètres.

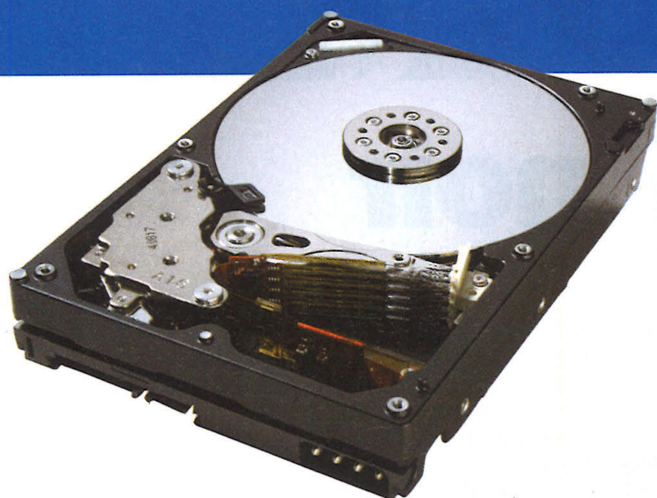
300 km/h le vent dans le dos



Pour les V8, Intel utilise des Xeon, les seuls processeurs du constructeur à pouvoir officiellement marcher par paire.

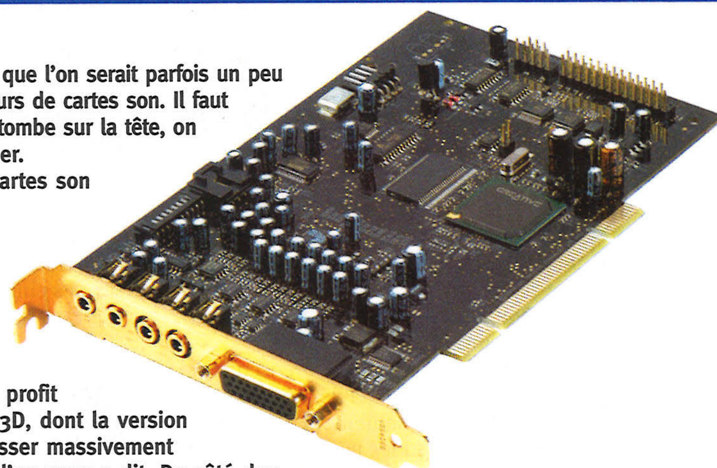
Rien de tel qu'un bon gros moteur sous le pied pour se sentir viril. La puissance, le bruit inimitable d'un V8, de quoi vous arracher un sourire, et d'autres choses peut-être. Ou alors, vous pouvez comme moi vous contenter d'un moteur diesel avec un pot d'échappement cassé. Niveau bruit, on y est presque. Ceux qui n'ont pas de V8 dans leur voiture (ou qui n'ont pas de voiture) peuvent tourner la page, car je ne vais parler qu'aux riches. Vous vous souvenez peut-être de la présentation par Intel lors du dernier CES de V8, un « concept » basé sur une carte mère serveur, deux processeurs serveurs (des Xeon), de la RAM de serveur (FB-DIMM). On s'en était bien moqué à l'époque puisque l'idée était de concurrencer une autre plate-forme fantôme, le 4x4 d'AMD. Ou le Quad FX, on ne sait plus trop comment il s'appelle. On pensait donc que la chose ne verrait pas le jour tant le prix avoisinerait celui d'un rein. Eh bien non, Intel va bel et bien lancer son V8, tout d'abord avec une carte mère ne disposant que d'un slot graphique, ce qui fera sangloter nos sept lecteurs fans de CrossFire. Et pour les fans de SLI (huit au dernier recensement) ? Ah, mais c'est qu'Intel a tout prévu avec Skulltrail, le « futur » de V8 qui disposera de pas moins de quatre slots PCI Express. Le tout avec une carte mère moins onéreuse et peut-être même autre chose que des Xeon (shocking !). L'intérêt pratique pour le joueur reste à démontrer, surtout si l'on pense aux ours polaires et au réchauffement climatique...

Le Téra, le Téra

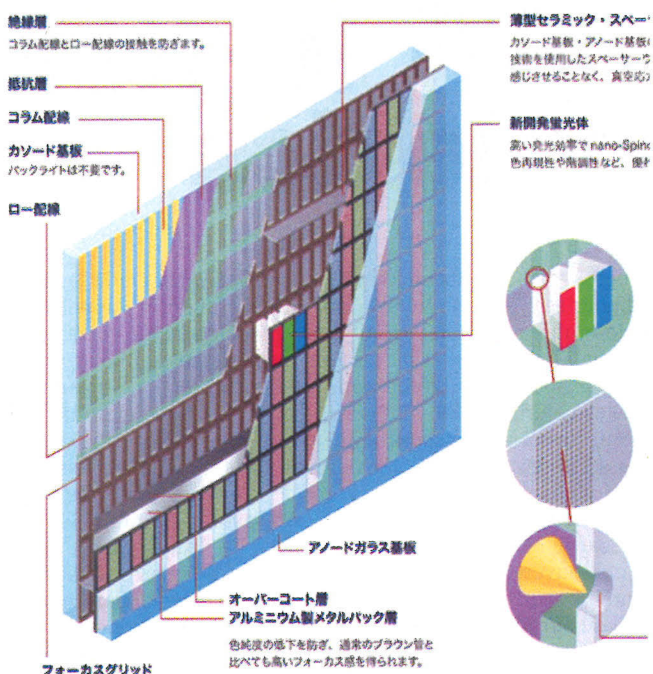


Bravo aux petits gars d'Hitachi, ils sont les premiers à proposer un disque dur d'un Téraoctet. Utilisant la norme Serial ATA, cette bête de course a la particularité d'être pourvue de 32 Mo de cache (contre 8 et 16 depuis des lustres). On espère que ces caches larges trouveront également leur place dans des tailles plus modestes. Le prix ? Non, vous ne voulez pas savoir. Je vous assure. Vous insistez ? O.K., plus de 400 euros pièce. Ah non, pas le droit de pleurer, vous étiez prévenu...

Au revoir



J'entends dire, ici ou là, que l'on serait parfois un peu dur avec les constructeurs de cartes son. Il faut dire qu'avec tout ce qui leur tombe sur la tête, on devrait peut-être les épargner. Par charité. Les ventes de cartes son deviennent de plus en plus insignifiantes et les choses ne sont pas près de s'arranger. D'un côté, nous avons Windows Vista qui tue le concept de l'accélération hard pour réduire l'intérêt de l'EAX au profit de leur propre DirectSound 3D, dont la version 10 sous Vista semble intéresser massivement les développeurs, à ce que l'on nous a dit. Du côté des connectiques, c'est encore pire. Les Blu-Ray et HD-DVD ne jurent que par le Firewire pour remplacer le S/PDIF, et les connecteurs vidéo tels que le HDMI et le DisplayPort veulent prendre de plus en plus en charge l'audio. Pour bien enfoncer le clou, Windows Vista requiert que le son ne sorte que par un endroit pour avoir la certification WHQL. La raison, entre autres, de la présence de la gestion sonore dans les nouvelles Radeon HD (en test dans quelques pages). Du coup, dans l'adversité, les constructeurs de cartes son s'allient. Creative vient d'autoriser Auzentech à produire des cartes à base de puces X-Fi. Courage messieurs...



Rien de tel qu'un schéma en japonais pour tout comprendre au FED.

FED du bruit

Alors que le lancement des écrans SED par Canon semble repoussé à la sortie de Duke Nuker Forever, Sony présente le (attention !) FED. Pas la peine d'en faire des tas, c'est exactement la même chose que le SED : au lieu d'une dalle LCD, chaque pixel est contrôlé par un minicanon à électron. Le tout vient exciter les phosphores de la dalle, en clair, c'est exactement comme un écran CRT, cependant ces derniers n'avaient qu'un canon, ce qui obligeait à ajouter un jeu d'aimants pour diriger les électrons. Plus besoin donc avec le SED/FED d'une profondeur immense, on conserve les gros avantages du CRT (luminosité, contraste, rémanence) tout en corrigeant ses défauts (encombrement, perte de netteté). Sony promet ses FED pour 2009, nous parierons donc sur 2010. Ou 2020.





Noir c'est noir

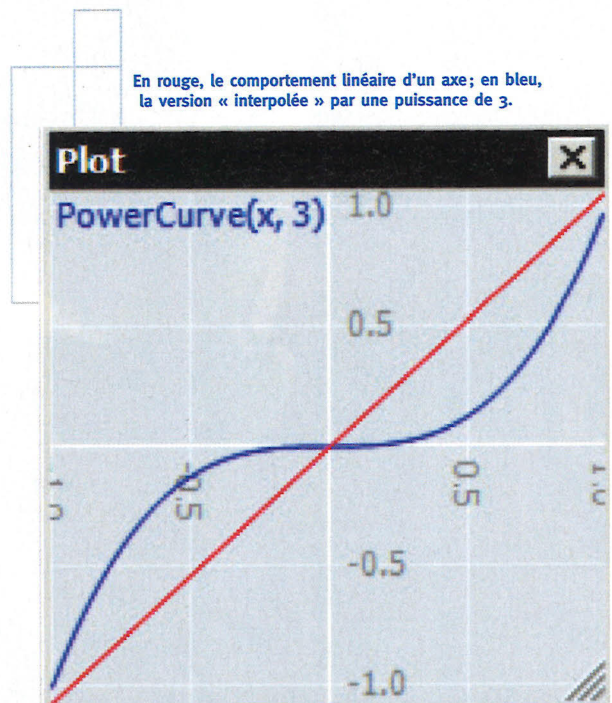
Généralement, nous laissons les annonces de résultats financiers à nos petits camarades qui travaillent dans des magazines sérieux. En partie parce qu'il est souvent difficile de rigoler sur des chiffres. Mais là, si l'on vous parle des résultats d'AMD, ce n'est pas vraiment pour se moquer.
La situation du fondeur vert est préoccupante : des pertes de 611 millions de dollars pour un chiffre d'affaires de seulement 1,2 milliard. Une situation grave qui les pousse à réfléchir sérieusement à leur avenir. Première solution pour limiter les dégâts, faire un nouvel emprunt de deux milliards de dollars (rien que ça). Pour se renflouer et « relancer la machine ». Hector Ruiz, grand patron d'AMD va également former un comité avec son nouvel ami Dave Orton (l'ex-patron d'ATI, pour ceux qui ne suivent pas) afin de trouver des solutions. Parmi les pistes évoquées, celle de devenir une société « asset light ». Rien à voir avec un soda, il s'agit de déléguer la production des puces à d'autres constructeurs comme IBM ou Chartered. AMD le fait déjà depuis quelque temps, tout d'abord avec les produits ATI qui sont fondus chez TSMC. Avec les contrats récupérés chez Dell et HP, AMD avait même dû sous-traiter certains de ses processeurs chez IBM. La proportion de cette sous-traitance pourrait donc augmenter fortement, en partie à cause de la fameuse Fab 36, celle que Caféine vous avait annoncée dans cette rubrique, il y a un tas d'années, et qui n'est toujours pas en production. Là où les choses se compliquent, c'est qu'en sous-traitant à des tiers, AMD limite d'autant sa capacité à reprendre les devants. Intel est extrêmement agressif sur les procédés de fabrication et va lancer cette année ses processeurs en 45 nanomètres (vous le savez, plus les transistors sont petits, et plus on peut en tirer des performances). AMD risque donc de s'handicaper sur le plan des performances au profit de finances plus saines. C'est peut-être ce qu'ils ont trouvé de mieux, le temps de se refaire une santé...

AMD

XNA: épisode 4

VOUS REPRENDREZ BIEN DE L'ENTRÉE?

En rouge, le comportement linéaire d'un axe; en bleu, la version « interpolée » par une puissance de 3.



Apprendre à dessiner sur l'écran est sympathique, mais nous ne cherchons pas à faire un film. Pour que notre jeu soit un minimum intéressant, Il faut rajouter de l'interaction. Ce qui veut dire apprendre à contrôler les claviers et autres pads. Ça tombe assez bien, c'est le sujet du jour. Je sais, la vie est super bien faite...

C_Wiz



Dans notre tout premier article, je vous avais vivement conseillé d'investir dans un pad Xbox 360. Ce dernier fonctionne directement en mode USB sur un PC, et, on doit l'avouer, il est plutôt réussi. Mais si l'on vous a fait acheter ce pad, ce n'est pas uniquement pour votre confort dans les jeux: nous vous l'avons déjà dit plein de fois, XNA est une plate-forme de développement commune au PC et à la Xbox 360. Vous comprendrez donc qu'il soit plus facile d'utiliser ce genre de pad qu'un autre.

Structures

On a pris l'habitude à ce que XNA nous facilite la vie pour un tas de trucs, les choses ne changent pas avec la gestion des entrées: c'est on ne peut plus simple! Avant de rentrer dans les détails, parlons un brin de structure.
Dans l'absolu, notre programme est une boucle qui va appeler successivement les méthodes Draw et Update. La première s'occupe exclusivement de l'affichage, alors que la seconde servira aux différentes mises à jour – la gestion de la logique par exemple, le déplacement des objets, l'intelligence artificielle, etc.
C'est donc naturellement à cet endroit que l'on va s'occuper de notre gestion des entrées. Commençons par le cas le plus simple, celui du clavier. En programmation traditionnelle, on va récupérer par une fonction les touches qui ont été tapées; une approche qui ne correspond pas à ce dont on a besoin. Quand on appuie sur la flèche haut dans un FPS (ou Z, peu importe), notre personnage va avancer jusqu'à ce que l'on relâche la touche. C'est donc pour cela que l'on va « surveiller » les touches qui nous intéressent et vérifier leur état (enfoncé, relâché). Pour ce faire, à chaque appel de notre méthode Update, on va récupérer l'état global du clavier (KeyboardState), une structure qui contient l'état de toutes les touches du clavier. Simple, non?

Et le pad?

Pour le pad, la méthode est globalement la même: à chaque appel de notre méthode Update, on récupérera l'état du pad (GamePadState) qui contient l'état de tous les boutons. Ils sont cependant de deux types. Voyons d'abord les boutons digitaux. Ceux qui vont à l'image du clavier renvoient un état binaire: enfoncé, relâché. C'est le cas des A, B, X, Y, Start, Back par exemple, ainsi que la croix directionnelle en bas à gauche du pad (DPad dans la nomenclature). Le pad Xbox dispose cependant de deux champignons (ThumbSticks) et de deux gâchettes (Triggers) dites analogiques. Ici, pas de valeur absolue du type « gauche », « haut », leur intérêt vient de leur capacité à donner des coordonnées précises. Pour le cas d'un champignon, on parlera de deux axes, X et Y, qui indiqueront sa position horizontale et verticale dans un repère orthonormé. Pour ceux qui ne voient pas de quoi l'on parle, un schéma devrait vous éclairer sur cette page. Le cas des gâchettes est encore plus simple

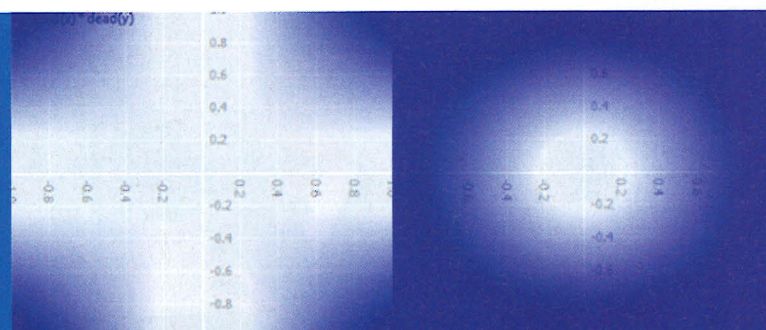
puisqu'il s'agit d'un axe à un seul sens. En clair, on récupère le pourcentage d'enfoncement de chacune de nos gâchettes (une valeur entre 0 et 1.0f).

Quelques subtilités

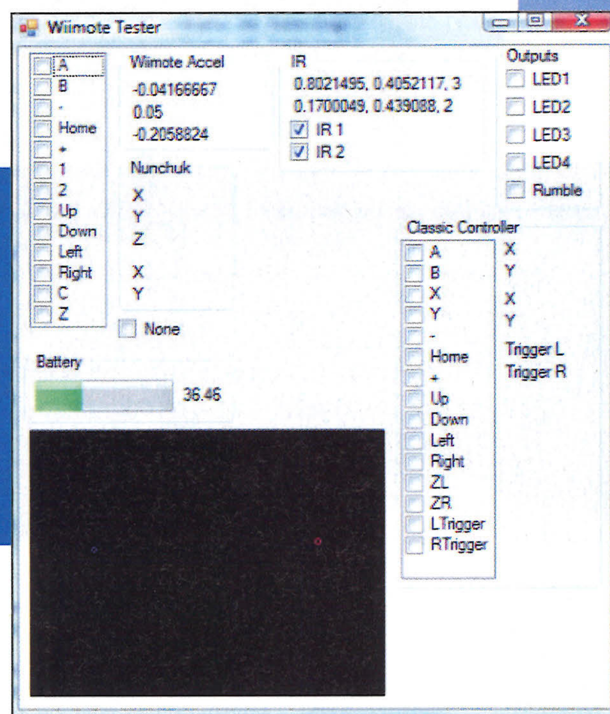
On sait désormais lire toutes ces valeurs, c'est bien, mais il s'agit de données brutes. Il faut apprendre à les traiter pour obtenir un résultat satisfaisant auprès du joueur. En ce qui concerne les champignons, il pourrait être intéressant de limiter leur effet sur les premiers millimètres pour donner une meilleure impression de sensibilité au joueur. Une méthode intéressante consiste à appliquer une puissance de trois sur la valeur retournée par le GamePadState. L'allure de la courbe (en bleu) vous donne une idée du fonctionnement par rapport aux valeurs brutes (en rouge) : on minimise les premiers millimètres en conservant les valeurs maximales. Cela permet également de minimiser la partie « morte » de chaque champignon : vous aurez remarqué sans doute qu'il n'est jamais parfaitement au milieu lorsqu'on le relâche. XNA gère déjà cette idée de zone morte automatiquement en ignorant les toutes petites variations. On parle alors de clampage des données.



Pour l'instant, nous nous contentons du Pad de la Xbox 360. D'autres bibliothèques, moins simples d'accès, existent pour gérer un tas d'autres périphériques.



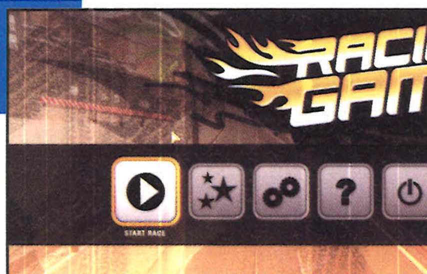
En gris, les zones « mortes » du pad dans les modes Axe séparé (à gauche) et Axe circulaire (à droite)



Par défaut, les deux axes sont considérés de manière indépendante. En clair, si vous désirez aller à gauche, vous pouvez viser un peu plus haut ou plus bas, pas besoin d'être pile à l'équerre pour que la valeur « gauche » soit rapportée. Il est possible de modifier ce comportement par défaut en changeant les appels GetState. Deux autres modes sont proposés par Microsoft dans XNA. Commençons par le mode circulaire. Son fonctionnement est assez simple : dès que l'on s'éloigne du centre, les deux axes sont considérés. En clair, si l'on va tout à gauche, une position légèrement vers le haut ou vers le bas sera retournée. La dernière possibilité consiste à supprimer purement et simplement la gestion des zones mortes. On jonglera donc entre ces trois possibilités selon les scénarios. Vous trouverez un exemple des différents modes de gestion dans notre exemple en téléchargement. Pour finir, un petit mot sur le clavier. Vous l'avez compris, on peut récupérer de manière indépendante l'état de chaque touche, et donc vérifier lesquelles sont enfoncées. Dans la théorie, c'est génial. Moins dans la pratique puisque l'on est limité par le hardware. En gros, un clavier ne sait pas gérer plus de deux touches enfoncées en simultané. Bien pénible, mais on peut cependant s'en sortir en utilisant les touches « Modifier ». Les touches Control, Shift et autres Alt sont généralement câblées de manière individuelle sur les claviers. Mieux que rien...

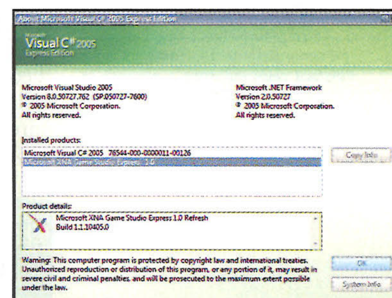
So fresh !

La mise à jour de XNA est disponible sur le site de Microsoft. Nous vous annoncions une version 1.1 le mois dernier, ils ont choisi de l'appeler 1.0 refresh. Juste pour m'embêter. Pour se faire pardonner, ils viennent de mettre à disposition le très attendu Starter Kit de XNA Racer, qui s'appelle désormais Racing Game. La maniabilité n'est pas fantastique mais on s'en moque, c'est graphiquement très réussi, et c'est surtout un très bon moyen d'apprendre pour ceux qui trouvent que nos articles vont un peu trop lentement. Le second lien contient l'exemple du mois avec des tonnes de surprises dedans.



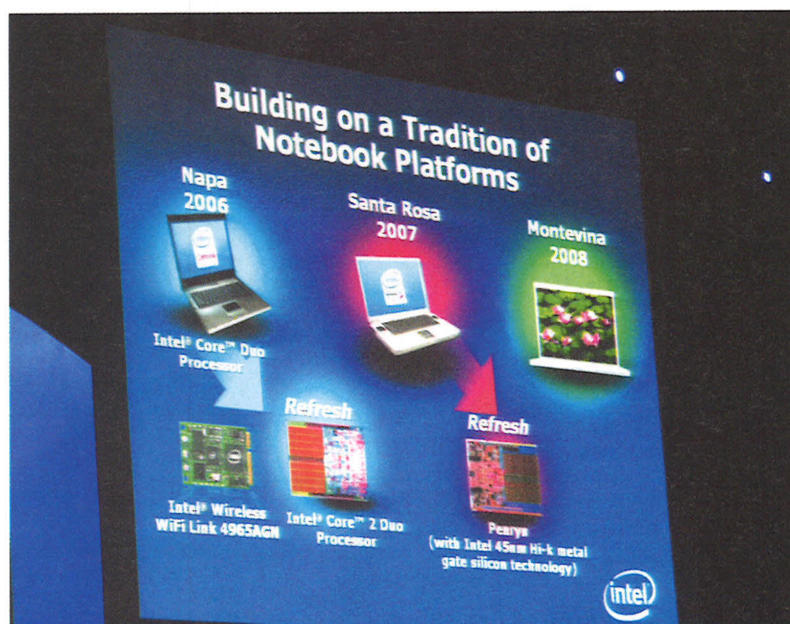
Les menus de Racing Game, bien mignons.

http://creators.xna.com/
http://www.cwizou.net/xna.ep4.rar



Malgré le nom de 1.0 refresh, le numéro de Build est bien 1.1 ! L'honneur est sauf.

Les nouveaux portables Centrino qui sont lancés au mois de mai (plate-forme Santa Rosa) intègrent eux aussi un contrôleur « Draft n ».



C'est quoi le 802.11n

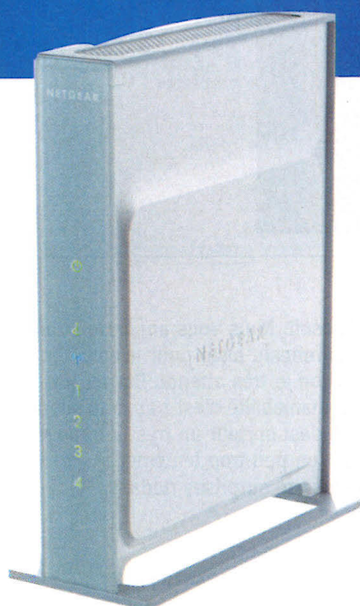
SANS FIL MYSTIQUE

Le charmant patron d'Atheros, gros fabricant de produits réseaux tient en main son premier périphérique 802.11n.



Les promesses, à Joystick on connaît ça. Tous les constructeurs nous en font sans pour autant les tenir. Cependant, quand toute l'industrie s'allie pour nous faire une promesse, on se dit qu'ils vont réussir à la tenir. Eh bien... gardons un peu de suspense jusqu'au bas de la page. Ma cruauté est sans égale, je sais !

C_Wiz



Le routeur Netgear que l'on vous présente dans le Top Hard est pour l'instant celui qui nous a proposé la meilleure compatibilité.

Les fils, par définition, sont contraignants. On se prend les pieds dedans, ils prennent eux-mêmes la poussière, sans parler des branchements, pas toujours faciles à faire, surtout pour votre grand-tante Huguette. Alors forcément, quand on nous propose du réseau sans fil avec le WiFi, on a envie de faire de gros bisous bien baveux à ceux qui l'ont inventé. C'était il y a quelques années, on se moquait même des débits, tellement on était heureux que cela marche. C'étaient les jours glorieux du 802.11b.

Le début de la discorde

Avec le temps, on s'habitue aux bonnes choses et on en demande plus. Comme, par exemple, améliorer le débit, le tout premier des WiFi se contentait de quelque 1,5 Mo de bande passante théorique. Avec une bande passante effective bien plus ridicule. Déjà, à l'époque, nous avons eu une miniguerre de succession entre deux formats, d'un côté le 802.11a, et de l'autre le 802.11g. Je vous épargne les détails, la seule chose à retenir est que c'est le « g » qui a gagné. 6,75 Mo théoriques par seconde, c'est déjà plus confortable même si dans la pratique, on a parfois quelques problèmes pour faire des choses aussi simples qu'une lecture de DVD à distance. Monde cruel.

L'union fait...

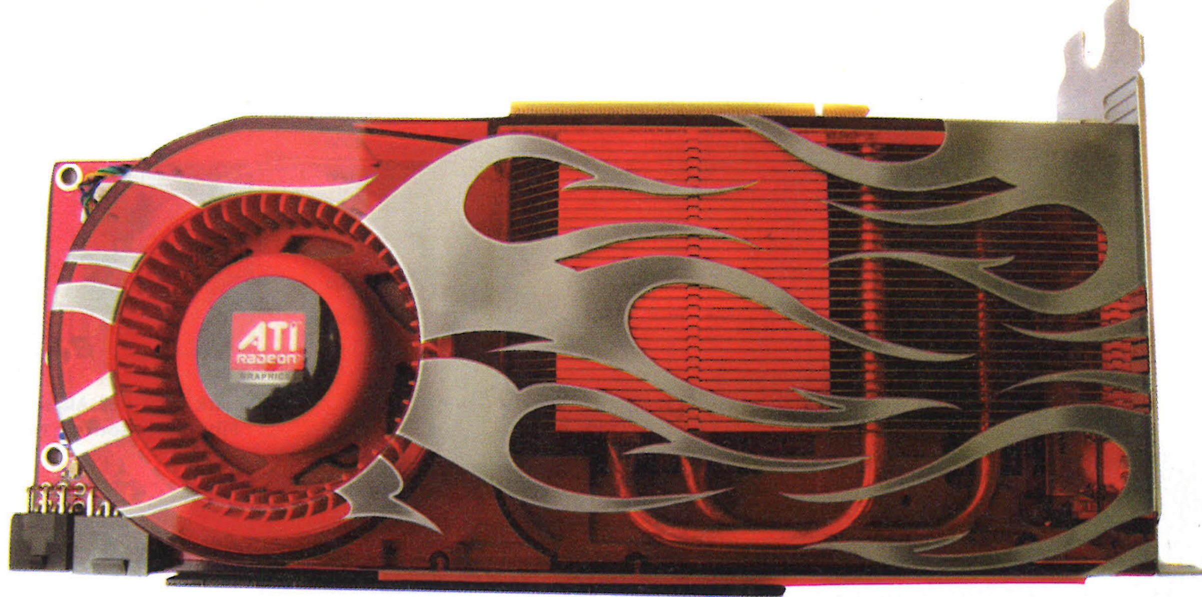
C'est donc sans trop de surprise que nous avons droit aujourd'hui à une nouvelle norme, le 802.11n. L'idée est d'augmenter la portée et la stabilité des transferts avec une nouvelle technologie, le MIMO que certains constructeurs avaient déjà implémenté auparavant sur leurs modèles « g ». Afin d'augmenter au maximum le débit, le 802.11n est également capable d'utiliser une nouvelle bande de fréquence pour faire passer ses ondes, le 5 GHz (les technologies « b » et « g » se contentant du 2.4 GHz).

... la chienlit !

Parler de véritable norme serait cependant quelque peu anticipé puisque l'IEEE, l'organisme qui s'occupe de la standardisation de toutes les choses informatiques, n'arrive pas à mettre tout le monde d'accord. Une première « draft », une ébauche, a été présentée, rejetée, puis remplacée par une seconde. Là où les choses deviennent franchement pénibles, c'est que de nombreux constructeurs n'hésitent pas à prétendre à la compatibilité « n » sur leurs produits. Les plus délicats parlent de « draft n », d'autres n'hésitent pas à promettre une compatibilité future grâce à une mise à jour de firmware.
Dans la pratique, les choses sont un peu moins roses puisque l'on est souvent très, très loin des débits promis. Pire, les périphériques ont une compatibilité assez limitée entre les marques. Il faut s'équiper d'un coup et rester dans la même gamme pour être sûr que les choses marchent.
Pour le consommateur final, le « draft n » est une véritable plaie qu'il vaut mieux éviter en attendant la spécification finale.



Actuellement, seuls les standards a, b et g sont certifiés.



ATI Radeon HD 2900 XT

ROUND D'OBSERVATION

La la la, même pas en retard! Bon, un petit peu quand même, mais AMD nous avait promis que ces retards cumulés seraient utilisés pour peaufiner les détails, s'assurer que les cartes soient d'un niveau de qualité acceptable pour la marque (on cherche encore ce qu'ils voulaient dire par là) et sortir d'un coup toute une gamme. Ah, les promesses...

C_Wiz



La configuration de test

Carte mère Asus P5B Deluxe (Intel i965P)

Intel Core 2 Duo X6800 (2.93 GHz, dual core)

2 Go de RAM PC6400 (2x1 Go, DDR2-800)

Windows XP SP2

ATI Catalyst 8.37

NVIDIA ForceWare 158.19

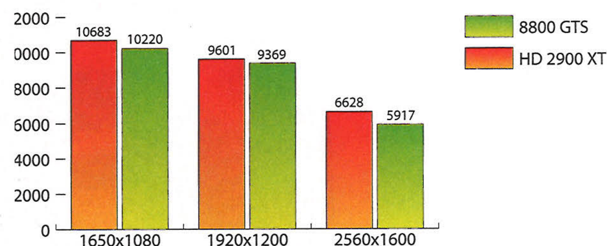
Petit retard à l'allumage? Le lancement des R600 par AMD fut, il faut le dire, assez laborieux. Des dates maintes fois repoussées, le constructeur nous avait même conviés en mars pour le lancement, avant d'annuler tout, à quelques jours seulement de l'échéance. Mais ce coup-ci, c'est la bonne, nous avons les cartes en main. Enfin presque...
Donc, on va commencer par les choses qui fâchent. Au moment où vous lirez ces lignes, vous pourrez vous procurer la Radeon HD 2900 dans toutes les bonnes crèmeries. AMD a également annoncé deux autres familles de cartes, les HD 2600 et HD 2400 pour le milieu et l'entrée de gamme. Sauf que je ne vais pas perdre de temps à vous expliquer leurs caractéristiques puisqu'elles sont prévues pour – tenez-vous bien — le premier juillet.
De cette année, je vous rassure.

Un plan sans accrocs!

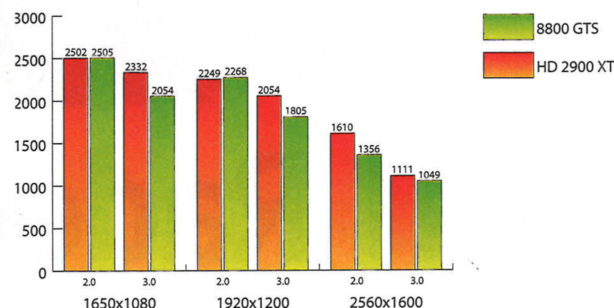
La 2900, que nous vous présentons aujourd'hui, repose sur un procédé de gravure en 80 nanomètres, en provenance de chez TSMC. Pour rappel, les 8800 de NVIDIA se « contentent » du 90 nm, tandis que les toutes fraîches 8600 utilisent elles aussi le 80nm. Pour ce qui est des 2600 et 2400, AMD a développé avec TSMC un procédé de gravure en 65nm qu'ils décrivent comme très avancé. Sauf que voilà, dans les faits, le 2600 en est déjà à sa douzième révision. Alors, soit il y a eu un paquet de bugs à fixer dans la puce, soit le procédé de gravure n'est toujours pas au point. Quelle que soit la raison, cela veut dire que la date du premier juillet doit être prise avec des pincettes.
Revenons donc à celle qui nous intéresse aujourd'hui, la HD 2900 XT est une carte graphique DirectX 10 utilisant le concept des shaders unifiés. Un concept que nous avions déjà expliqué au lancement des 8800 : la puce contient des unités de calcul capables d'exécuter, au choix, des programmes de pixels, de vertex ou de géométrie. Ces unités sont au nombre de 64 et elles sont de type « vec5 ». Cela veut dire que chaque unité peut traiter jusqu'à cinq données en simultané (unité vectorielle, l'équivalent de SSE sur les processeurs).
On doit comparer ce nombre aux 32 unités « vec4 » du 8800, que NVIDIA aime bien décrire comme 128 « stream processors ». Cela signifie en théorie que chaque unité peut appliquer une opération différente sur chacune des quatre données qu'on lui propose (pour un pixel, ce seront les quantités de rouge, de vert, de bleu, et de couche alpha). Les unités du HD 2900 sont-elles capables de faire la même chose? Bonne question, même les présentations d'AMD se contredisent sur le sujet. Passons...
Un processeur, c'est bien, mais il faut s'assurer qu'il dispose d'une bonne bande passante vers sa mémoire.



Des flammes sur l'autocollant, un peu comme vos doigts si vous les mettiez dessus lorsqu'elle tourne. La bête chauffe...



3D Mark 2005, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x



3D Mark 2006, résultats SM 2.0 et 3.0, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x

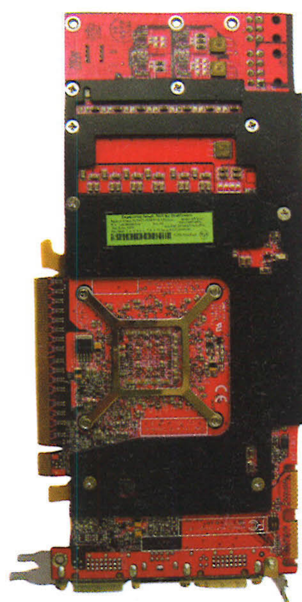
Tests DirectX 10

	PipesGS	CubeMapGS	MotionBlur10	GlobalIllum (AMD)
HD2900	91	24,6	22	44
8800 GTS	33	68,5	8,9	1

Oui, mais DirectX 10 ?

Je vois déjà des esprits chagrins qui auraient voulu savoir dès aujourd'hui quelle serait la meilleure carte sous DirectX 10. Impossible d'émettre un avis définitif, mais on peut tout de même tester le comportement de certains shaders, particulièrement ceux de géométrie. AMD dit, dans les cas les plus extrêmes, être cinquante fois plus rapide que son concurrent. Dans une démo qu'ils ont créée pour l'occasion et qui s'appuie sur les particularités de leur puce, c'est effectivement le cas (démo GlobalIllum ci-dessous). Afin de trouver quelque chose d'un peu plus objectif, nous avons testé quelques démos présentes dans le kit de développement de DirectX. Il est important de préciser qu'il est assez facile d'optimiser les drivers pour telle ou telle démo, et qu'on prend donc ces résultats avec des pincettes géantes. AMD dispose-t-il d'un avantage sur certains types de Geometry Shaders ? C'est possible (l'avance sur la démo CubeMapGS est liée à la puissance en texture des 8800), mais cela ne veut pas dire que les développeurs feront ce choix pour leurs titres. Choisiront-ils un milieu commun ou préféreront-ils une marque ? Suspense, en attendant...



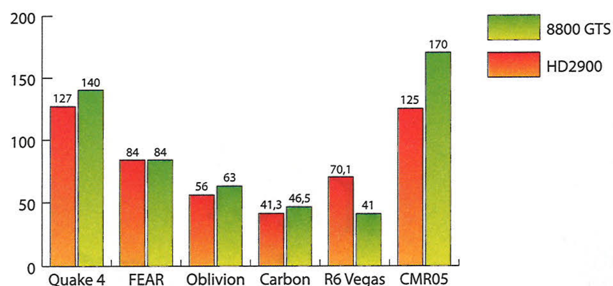


Outre une chaleur excessive, notre modèle de test voyait son ventilateur tourner frénétiquement toutes les dix minutes sur le bureau Windows. Bug ou surchauffe ?

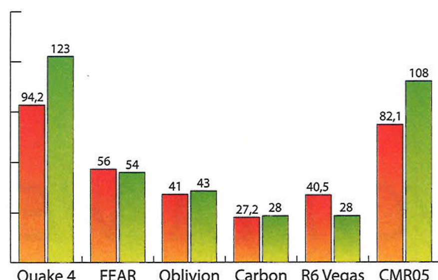
Sur ses cartes, AMD propose 512 Mo de RAM de type GDDR3, du classique. C'est l'interface qui est la plus intéressante puisqu'il s'agit d'un « ring bus ». Imaginez le périphérique parisien, chaque puce mémoire représente une porte (Maillot, Champerret, je vous laisse choisir), le ring bus en lui-même est la série de voies qui composent le périphérique. Physiquement, le nombre de portes équivaut à une interface mémoire de 512 bits. Cependant, le ring bus est composé de deux routes de 512 bits elles aussi, ce qui fait qu'on pourrait parler en interne d'un bus mémoire 1 024 bits. La largeur interne n'a cependant pas d'impact direct sur les accès mémoire, il s'agit juste, toujours à l'image d'un périphérique, d'avoir des voies supplémentaires pour assurer une circulation fluide en cas d'embouteillage auprès d'une porte (d'une puce mémoire, donc). Pour ceux qui suivent, ce bus est donc doublé par rapport à ce dont disposaient les X1000. Ce n'est pas la seule nouveauté, puisque le bus est désormais relié au port PCI Express, ce qui pourrait servir pour un tas de choses. Dont on reparlera une autre fois.

R500++ AMD, fort de son expérience avec le GPU de la Xbox 360, propose une fonctionnalité intéressante qui ne fait pas encore partie de DirectX 10 : une unité de tesselation. Il s'agit de pouvoir subdiviser la géométrie d'un modèle en 3D afin d'en affiner le niveau de détails. Plutôt sympathique, reste à voir si les développeurs l'utiliseront ou non. Le fait que la chose apparaisse dans une prochaine version de DirectX joue cependant en la faveur d'ATI. L'autre bonne idée du HD 2900 tient dans son accélération du décodage des Blu-Ray et autres HD-DVD. On ne va pas refaire le débat, mais dans la pratique, il existe un type de Blu-Ray qui peut mettre à genoux votre Core 2 Duo : ceux encodés en H.264. Ils ne sont pas légion, la plupart utilisent même un débit très faible. Mais si vous voulez regarder un film tel que X-Men 3 sans saccades, il faut utiliser l'accélération matérielle. Toutes les nouvelles HD d'ATI gèrent le décodage complet du H264 en hard, ce qui est assez nouveau. Jusqu'ici, seules quelques portions étaient accélérées, ce qui, dans la plupart des cas, suffisait. La chose s'appelle UVD, et c'est, avouons-le, assez réussi.

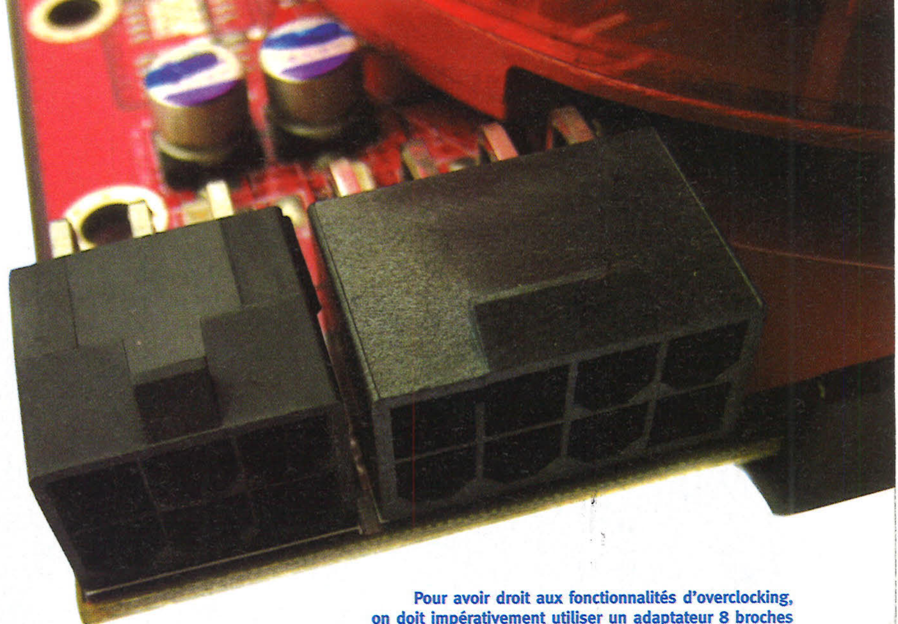
Tel un rapace, vos yeux se sont déjà portés sur les graphiques de benchs et vous êtes peut-être en train de vous gratter la tête. Non, le R600 ne vient pas concurrencer le 8800 GTX, il se contente de venir titiller la GTS (en version 640 Mo) vendue à un prix comparable (399 euros environ). Certains scores laissent songeurs, tels ceux du vénérable Colin McRae 2005 ou la HD 2900 se fait purement et simplement corriger. La fessée continue sous Quake 4 et même Oblivion en mode HDR, alors que la HD 2900 prend 70 % d'avance sur sa concurrente sous Rainbow Six : Vegas, jeu basé, rappelons-le, sur le très joli Unreal Engine 3. Alors, pourquoi tant de disparités ?



Jeux en 1280x1024, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x



Jeux en 1920x1200, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x



Pour avoir droit aux fonctionnalités d'overclocking, on doit impérativement utiliser un adaptateur 8 broches pour le second connecteur.

Passé ou avenir ? AMD a eu la mauvaise idée de ne garder que 16 unités de textures (pour récupérer les textures en mémoire) et de rastérisation (pour regrouper les pixels sur l'image

Les forces en présence

Unités de shaders	Unités de textures	Unités ROPS	Fréquence GPU	Fréquence RAM	Bus mémoire (bits)	Quantité de RAM	Prix conseillé
8800 GTS96 (32 vec4)	24	20	500	800	320	640	400 euros
HD 2900 64 vec5	16	16	742	828	512	512	400 euros



C'est dans la belle ville de Tunis qu'ATI nous a conviés pour le lancement de sa nouvelle gamme...



Un petit tour au musée du Bonheur aurait peut-être fait du bien aux résultats de la HD 2900...

finale) quand NVIDIA en propose respectivement 32 et 24. Cela leur donne un avantage net dans ce que l'on pourrait appeler les « vieux » jeux. Si l'on ajoute à cela le fait qu'en interne, les unités des 8800 tournent à des fréquences très rapides (1.2 GHz pour la GTS), on commence à comprendre pourquoi les cartes sont à la fois proches et éloignées selon les traitements.
Car voilà, même si le HD 2900 est en retard dans les faits, dans la pratique, il est (tout comme le GeForce 8) en avance sur les applications. Aucun jeu DirectX 10 n'est disponible à l'heure actuelle, pas même un 3D Mark à se mettre sous la dent (la version 2007 devrait sortir au mois de juin). Dès lors, il est assez difficile de juger leur vraie valeur. La 8800 a l'avantage d'être mieux taillée pour les jeux un peu plus anciens que sa concurrente. Malheureusement, il est beaucoup trop tôt pour savoir si l'une des deux cartes prendra un avantage décisif dans un jeu DirectX 10 comme Crysis.
Car c'est, avouons-le, la question que tout le monde se pose. À moins d'être très pressé, l'achat, aujourd'hui, d'une carte DirectX 10 nous semble anticipé tant il est impossible de connaître le comportement réel des offres de NVIDIA et d'AMD dans les futurs jeux. Si vous en avez la possibilité, repoussez votre mise à jour le temps de voir ce qu'elles ont réellement dans le ventre. Ce n'était que le premier round...



Intel Developer Forum 2007

Intel voit la vie en rouge

La République populaire de Chine, son respect des droits de l'homme, son révisionnisme, son oppression des opposants politiques, son grand firewall, sa propagande, son contrôle total de la presse et des médias... L'endroit idéal pour monter un Salon informatique, n'est-ce pas, Monsieur Intel ?

C_Wiz





Rien de tel qu'une semaine en Chine pour vous réapprendre l'autorité. Voir des militaires à chaque porte d'un Salon informatique a un petit côté oppressant. Ça ou la présence, sur les dix premiers rangs des conférences, de membres du parti communiste venus se faire brosser dans le sens du poil. Je pourrais vous tartiner quelques pages sur les particularités de ce pays mais franchement, je risquerais d'être déplaisant. Alors, on va utiliser ces pages pour vous raconter les choses intéressantes que l'on a vues sur place.

Discours dirigé

Si nous nous contentions de vous raconter ce que l'on a vu « officiellement », nous n'aurions pas de quoi remplir une seule page. Le gros des keynotes a été consacré à la grandeur de la Chine, la beauté de la Chine, la « bravitude » du peuple chinois ou le fait qu'Intel soit « au service de la Chine »... Vous commencez peut-être à le comprendre, si Intel a organisé son événement à Pékin, c'est avant tout pour négocier des taxations avantageuses auprès du gouvernement chinois et se faire une place sur ce marché énorme d'un peu plus de 1,3 milliard de consommateurs potentiels. Tâche qui requérait une dose malodorante de « lèche-bottisme ». Dans ce lot de louanges au communisme, Intel a tout de même présenté un certain nombre de nouveautés.
À commencer par donner quelques nouveaux détails sur ses futures familles de processeurs. D'ici à la fin de l'année, nous allons voir arriver les Penryn, la version en 45 nanomètres du Core 2 Duo. Nous vous avions déjà donné le mois dernier les grandes lignes de leurs caractéristiques, on retiendra surtout l'augmentation de la taille du cache (6 Mo contre 4) et du nombre de lignes de caches (24 contre 16). En clair, le cache est plus large et les tuyaux qui le relient au reste du processeur sont eux aussi plus gros. La plus grosse nouveauté tient dans l'arrivée d'un nouveau jeu d'instructions, le SSE4. 47 instructions qui devraient bouleverser pas mal de choses dans le monde des cartes graphiques, nous y reviendrons un peu plus loin.

Un bus d'expert

Toujours dans le monde merveilleux des processeurs, on retrouvera en 2008 la famille Nehalem. Une toute nouvelle architecture qui sera accompagnée de changements assez radicaux dans nos machines. Ces puces pourront intégrer un contrôleur mémoire et s'interconnecteront à la carte mère par le biais d'un nouveau bus baptisé « CSI ». Toute ressemblance avec ce qu'avait pu faire AMD pour ses Athlon 64 avec le bus Hyper-Transport n'est pas totalement fortuite. Mêmes causes et mêmes effets en tout cas, nous devrions voir la disparition du « northbridge » pour (en théorie) des cartes mères plus simples à construire et donc vendues moins cher. Oui, je sais, on a le droit de rêver.

Intel veut son iPhone

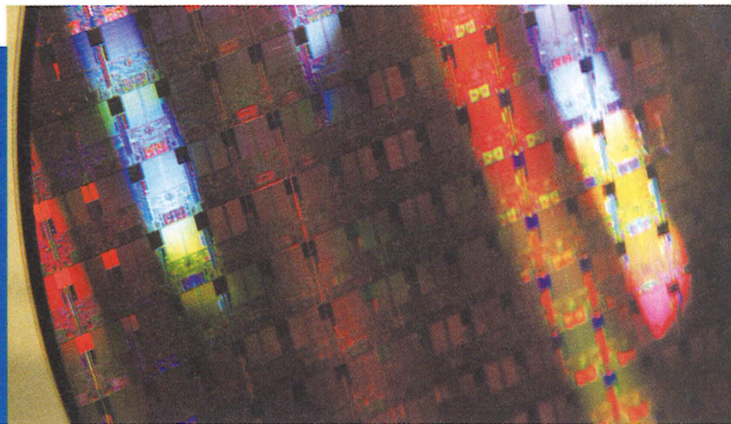
Si Apple s'est acoquiné avec Intel pour leurs ordinateurs, ce n'est pas le cas de leurs produits grand public. Pas de puce bleue dans l'iPod et, chose encore plus surprenante, pas

Le mausolée de Mao Zedong au centre de l'immense place Tienanmen.



non plus dans le futur iPhone. D'autant plus étonnant qu'Intel disposait dans ses poches de puces faisant au moins aussi bien que ce qu'a choisi Apple pour son premier modèle. Dire que les copains de Paul Otellini sont déçus par ce choix serait un euphémisme. Ce n'est pas pour autant qu'ils baissent les bras. De nos jours, on est habitué à être connecté en permanence. Haut débit chez soi, WiFi et téléphone portable font que, même à l'autre bout du monde, on reste toujours joignable. Pour le meilleur ou pour le pire (se faire réveiller pour l'annonce d'une nouvelle clef USB, au hasard). Si la connexion vocale est effective, pour ce qui est du reste, c'est un peu plus délicat. Avec les BlackBerry et leurs clones, on peut recevoir des e-mails, mais dès que l'on veut commencer à attaquer certaines pièces jointes, il vaut mieux oublier. Même les plus multimédias des smartphones offrent une expérience du Web anémique à cause d'un écran souvent





Un Wafer de Penryn, la prochaine version du Core 2 Duo.

trop petit et d'un brouteur Web qui ne sait pas faire grand-chose. Consulter une vidéo YouTube sur son smartphone (probablement le comble de l'inutilité, mais admettons) fait partie du domaine de l'impossible. Dans le lot des raisons, il y a les processeurs qui ne sont franchement pas véloces. Ce n'est pas une surprise puisque ce sont toujours les mêmes depuis un paquet d'années, très souvent des puces Xscale cadencées à 400 ou 600 MHz. Ces puces appartenaient jusque-là à Intel qui s'en était séparé en 2006 pour les revendre à Marvell (que l'on connaît surtout pour ses contrôleurs réseaux sur nos cartes mères). Bien entendu, c'est qu'ils avaient quelque chose en tête pour les remplacer. Et quoi de mieux que de ramener l'architecture x86 directement dans nos téléphones portables? Enfin, pour être très précis, il faudrait parler d'appareil communicant. J'aurais tendance à parler d'un PC de poche. Je sais, c'est un peu la cinquantième fois que l'on nous vend le concept, mais il s'agira cette fois-ci de créer des périphériques semblables en taille aux smartphones et capables de faire tourner toutes les vraies applications dont l'on dispose sur notre PC.



Les Chinois ont également inventé la Stargate...

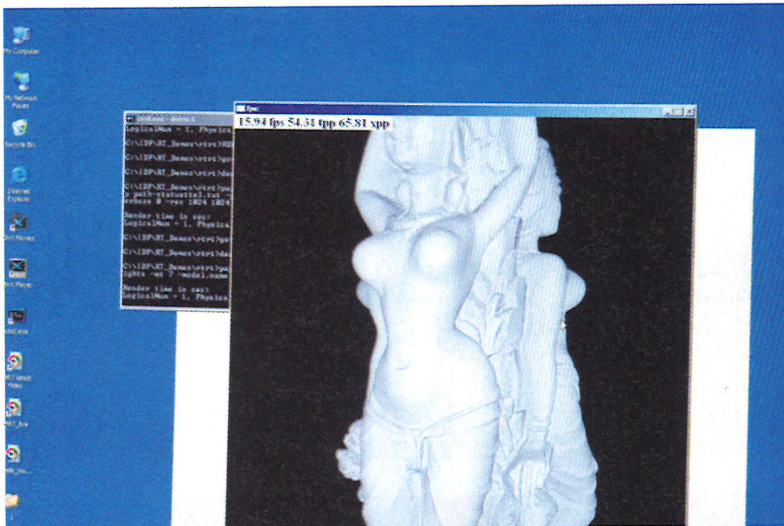
Au-delà du réel

Pour arriver à ce prodige, il faut disposer d'un processeur et d'un chipset à très basse consommation. Cela demande un tas de développements et, pour initier le mouvement, Paul Ottelini avait fixé dès son arrivée un certain nombre d'objectifs. Comme faire diminuer par dix, la consommation des puces tout en gardant un niveau de performances satisfaisant. Un défi pas tout à

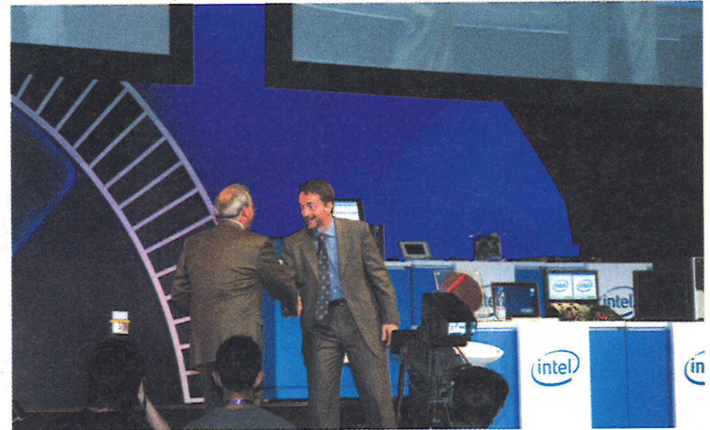


Les animations locales ajoutaient au dépaysement.

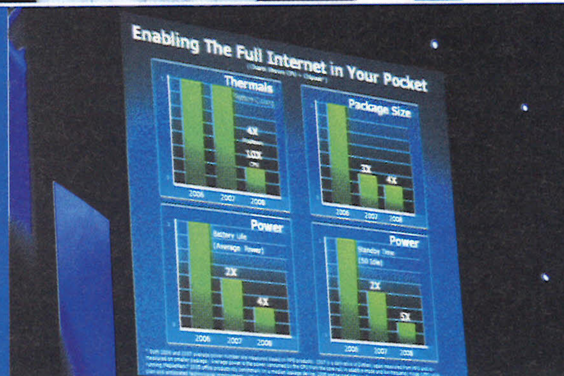
Première image de la nouvelle API de raytracing d'Intel...



Justin Rattner et Pat Gelsinger se félicitent : leur puce Tera-Scale dépasse les 6 GHz en produisant 2 Teraflops (2 000 milliards d'opérations à virgule flottante à la seconde) de puissance.



Le challenge de Paul Otellini : faire baisser la consommation des processeurs par 10 et réduire la taille et la puissance consommée par la « plate-forme » par 4.





fait atteint par l'actuelle plate-forme Ultra Mobile, celle qui sert de support aux UMPC. Mais si, souvenez-vous, l'Origami de Microsoft... Le challenge devrait être relevé l'année prochaine avec la plate-forme Menlow composée du chipset Poulbo et du processeur Silverthorne. Non, je ne sais pas non plus d'où ils sortent ces noms de code. Lors d'une vidéo un brin futuriste, Intel nous a décrit le genre d'applications que l'on pourrait y voir. Des programmes communicants, capables de se « déplacer » d'une machine à l'autre en fonction de l'endroit où l'on se trouve. Tout ceci peut paraître « capillotracté » mais en ce qui concerne les briques matérielles, la plate-forme Menlow devrait remplir son rôle. Pour ce qui est du logiciel, c'est une tout autre paire de manches. Avec un processeur puissant, il est ridicule de se contenter d'un OS du type de ce que l'on trouve dans les smartphones. Windows Mobile et autres dérivés de Symbian ne méritent pas tant de puissance. À l'inverse, un Windows Vista, sur ce genre de plate-forme, serait totalement superflu. Microsoft proposera probablement une version « adaptée » à ces plates-formes, mais Intel compte également proposer sa solution.

Intel fait son OS

C'est la première fois qu'Intel va participer très activement à la préparation d'un OS. Pour la base, il s'agira d'un Linux (Ubuntu servant de socle de départ) sur lequel le constructeur compte développer une série d'applications, à commencer par une interface graphique adaptée à l'utilisation de poche. Le tout porte le nom de MIDinux (vous remarquez le formidable mot-valise entre la plate-forme MID et Linux) et devrait être disponible au lancement des puces qu'ils accompagneront. Une initiative originale qui, on l'espère, mettra un coup de pied dans la fourmilière des smartphones et des Windows Mobile qui rebootent lorsque l'on tente de répondre...

Larrabee, c'est où, dites ?

Cet Intel développeur Forum devait être la grande fête de Larrabee. Intel devait en effet annoncer sa vision du futur des cartes graphiques. Nous l'attendions avec impatience et, pour ne rien vous cacher, c'est la raison pour laquelle j'avais fait un tas de vaccins pour aller dans ce magnifique pays. Alors forcément, quand Pat Gelsinger a accordé deux minutes chrono au cas Larrabee à la toute fin de sa conférence, mes petits camarades et moi étions prêts à faire une révolution. Le vice-président senior d'Intel n'a fait que confirmer l'existence du projet, ajoutant une citation d'un employé de chez Microsoft qui indique que « le projet Larrabee mettra fin au débat sur l'utilité des GPGPU ».
Tout ça pour ça ?
Il était hors de question de repartir de Chine sans pouvoir vous en raconter un petit peu plus sur ce qui risque d'être l'une des métamorphoses les plus profondes que l'on ait connues dans l'informatique depuis un bon paquet d'années. Commençons par ce que Larrabee n'est pas, à savoir, un GPU. Pour être très précis, on devrait parler de co-processeur arithmétique, à la manière des 387 du siècle dernier qui s'occupait des calculs en virgule flottante (avant d'être intégré dans les 486 DX, souvenez-

vous!). Larrabee est un processeur issu du projet Tera-Scale dont nous vous avions amplement parlé dans un numéro précédent.
Pour rappel, il s'agit d'une série de « pistes » envisagées pour passer d'une poignée de cœurs sur un processeur à plusieurs dizaines. Dans le cas de Larrabee, on en compte pour l'instant (sur les puces de test actuelles) seize, un chiffre qui devrait évoluer d'ici la sortie du produit. Ces cores sont des machines de calcul massivement parallèles, ce qui pourrait un peu rappeler le concept du Cell de Sony utilisé dans la Playstation 3. Si l'idée est là, dans la pratique, les choses sont tout autres: chacun des cœurs est composé d'une grosse unité vectorielle 512 bits (un chiffre à comparer aux 128 bits des instructions SSE actuelles). Chacun des cores sera capable de gérer 4 threads en simultané, ce qui nous promet une puissance de calcul brute que l'on va compter en Teraflops. Avec un « s ».

Sony, Intel, même combat?

Cependant, si la puissance de calcul seule pouvait servir à faire une bonne carte graphique, Sony aurait réussi son pari et n'aurait pas dû rajouter en dernière minute un GeForce 7 à l'intérieur de sa Playstation 3.
Dans les grandes lignes, l'architecture d'Intel semble idéale pour faire du raytracing en temps réel.



Menlow, la base des futures clones d'iPhone.


Fort heureusement, il n'y avait pas que des militaires dans les allées de l'IDF...


Anand Chandrasekher d'Intel ne tient pas une PSP dans la main mais le premier prototype de « MID ».



Pas vraiment une surprise puisqu'on vous avait déjà annoncé dans notre numéro d'octobre 2005 que ce serait la voie suivie par la firme de Santa Clara. Intel s'est d'ailleurs offert les services de Daniel Poehl, l'auteur des versions « raytracées » de Quake 3 et Quake 4. Ce dernier participe entre autres à la création d'une nouvelle API de raytracing ultra-rapide qu'Intel mettra à la disposition des développeurs de jeux. Tout ceci peut sonner comme un pari, mais on ne doute pas un instant qu'Intel étendra ses fonds marketings pour convertir de gros développeurs. Vous vous demandez peut-être s'il sera possible de faire tourner des jeux « Direct 3D »? Bien sûr, mais il faudra passer par une phase de transition pour transformer les appels HLSL (le langage de programmation des shaders) en un code exécutable par Larrabee. C'est là que SSE4 prendra tout son sens: il inclut un certain nombre de primitives qui serviront à compiler le code graphique pour qu'il fonctionne sur la nouvelle puce d'Intel. En choisissant d'étendre son x86 pour englober de nouveau l'affichage des jeux au sein d'un (co)processeur, Intel n'y va pas de main morte pour transformer l'industrie actuelle de la carte 3D. Outre l'efficacité de la solution, il faudra également s'assurer que l'initiative est suivie par le reste de l'industrie.
Le choix par Pat Gelsinger d'un employé de Microsoft pour évoquer ce que sera Larrabee n'est évidemment pas anodin. Et notre petit doigt nous dit qu'AMD pourrait proposer une vision assez similaire d'ici quelques semaines. À croire qu'en Chine, la révolution est en marche. Reste que rien de tout ceci n'a été confirmé par Intel. Allez savoir, tout ceci n'était peut-être qu'un rêve?


Tous les gardes n'étaient pas forcément très assidus dans leur surveillance...



L'attraction à la mode du Salon: se faire démultiplier en temps réel à la façon des publicités défiées au Core 2 Duo.

top HARD

Ça y est, AMD a annoncé ses nouvelles cartes. Pour les détails, je vous renvoie à l'article qui doit se trouver quelques pages en arrière : je parierais sur quatre, mais parfois je peux me tromper. En attendant, on profite des belles baisses de prix pour s'offrir une machine qui ne chauffera pas pour l'été qui sera chaud, et pas que sous les T-shirts et les maillots...

C_Wiz

Le moniteur

La vie en grand, la vie en large... Le marché a tranché sous la pression de Bill, les écrans « wide » sont désormais devenus la norme. Les meilleurs modèles dédiés aux joueurs sont dans ce format qui nous apporte un meilleur champ de vision dans un bon gros tas de jeux. Pour les modèles, peu d'évolution même si notre chouchou chez Samsung, le 226BW, a véritablement du mal à se laisser dénicher. C'est un peu le problème des beaux écrans, ils se font désirer...

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202W (8ms, 16/10), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8ms, 16/10), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5ms 16/10), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 226BW (5ms, 16/10), environ 380 euros TTC.

Le refroidissement

Après quelques piqûres contre le tétanos, j'ai réussi à sauver mon doigt, sauvagement attaqué par les ailettes d'un radiateur Thermalright XP-90. Comme je ne suis pas rancunier, je le laisse dans le top même si j'aurai tendance à vous conseiller un modèle plus simple à monter, l'Ultra 90. Il est un peu moins « hard core » mais qu'importe. Ses performances restent très proches...

Processeur AMD : Thermalright XP-90 (socket 939/AM2), environ 30 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
Processeur Intel : Thermalright Ultra-90 (socket 775), environ 30 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/NVIDIA), environ 35 euros TTC.

La RAM

Difficile, de nos jours, de tenir avec moins d'un giga de RAM. Si la prouesse est possible sous Windows XP, le joueur sous Vista se devra obligatoirement d'en posséder au moins deux, au risque de voir ses temps de chargement dans ses titres préférés se multiplier de manière exponentielle. Et puis ne faites pas le radin, la DDR2 PC6400 a perdu un bon paquet d'euros depuis le début de l'année. C'est le moment d'acheter, avant de voir les prix remonter à la fin de l'été...

Config 1, 2 : 1 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 512 Mo, 800 MHz), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 190 euros TTC.

Le processeur

N'ache... Ah, désolé, la baisse de prix des Core 2 Duo est enfin effective et vous avez enfin le droit d'acheter. Les baisses de prix sont assez massives et l'on voit arriver de nouveaux modèles. Nous continuons cependant à vous conseiller le modèle E4300 pour ses proportions dantesques à l'overclocking. Avec un prix de « seulement » 110 euros, il est difficile de ne pas craquer. Presque moins cher qu'une bonne carte mère...

Config 1 : AMD Athlon X2 3800+ (2,0 GHz/Socket AM2), 100 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4300 (1,80 GHz/Socket 775), 110 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 4600+ (2,4 GHz/Socket AM2) 1400 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6420 (2,13 GHz/Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 5000+ (2,6 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.

Le disque dur

119 euros un modèle de 500 Go chez Seagate, les disques durs de grande capacité deviennent vraiment abordables. D'ailleurs, pour fêter cette baisse de prix, je m'en suis offert quatre. Oui, je sais, j'aime bien vous raconter ma vie. En attendant, il y a peu de raisons de se contenter d'un tout petit disque dur, surtout avec des jeux dont les installations n'hésitent plus à dépasser les dix gigas pièce. Encore un complot des fabricants de disques, ça...

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC .
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 8 Mo), environ 120 euros TTC.

L'alimentation

Pas de changement dans le monde des alimentations où Seasonic et Fortron restent les marques que l'on vous conseille. Contrairement aux cartes graphiques et aux processeurs, les choses n'y bougent pas vraiment. D'ailleurs, on en vient à plaindre ceux qui s'amusent à les tester. Par dizaines. Chacun ses choix de vie, après tout, qui sommes-nous pour juger ?

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Config 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



La carte mère

Pas de grand chamboulement dans le monde cruel de la carte mère. Les situations sont très arrêtées et personne n'est capable de venir le perturber. Dans le monde des processeurs Intel, ce dernier est purement et simplement indétrônable avec un P965 qui combine stabilité et performances. Du coup, les tentatives, tel le Nforce, restent à réserver aux fans inconditionnels du SLI. Chacun sa croix...

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5B Deluxe (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 3 : Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

Le routeur WiFi

Comme je ne savais pas trop quoi vous raconter dans le C'est quoi du mois, j'ai décidé de vous conter la naissance cruelle du 802.11n, le futur standard de WiFi qui nous révolutionnera la vie. Enfin un jour, peut-être. Parce que, pour l'instant, il s'agit plutôt d'un cauchemar pour les consommateurs. Rendez-vous, donc, p.104. Ou alors vous l'avez déjà lu, et du coup, ce que je vous raconte ici ne sert à rien...

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.



La carte vidéo

Avec l'arrivée de la Radeon HD 2900, ATI entre dans le monde fantastique des cartes graphiques DirectX 10. En lâchant un grand « wow » digne des meilleures publicités pour Vista de Flavie Flament (O.K., elle n'en a fait qu'une, mais « wow »). Pour ce qui est des performances pures, je vous renvoie une fois de plus à l'article qui leur est dédié. Un indice se cache dans cette page pour vous aider à le retrouver...

Config 1 : Config 1 : ATI Radeon X1650 XT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, NVIDIA GeForce 7600 GT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, NVIDIA GeForce 8800 GTS (PCI Express) 320 Mo, environ 300 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 2900 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, NVIDIA GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 650 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

En attendant de voir arriver des graveurs de HD-DVD ou de Blu-Ray abordables, le joueur conscient de son budget se contentera d'un bon vieux graveur de DVD. Les derniers modèles en date sont tellement peu chers qu'ils ne devraient pas tarder à être offerts en cadeau dans vos boîtes de céréales. Enfin, s'ils arrivent à renforcer le carton, sinon les rayons de supermarchés risquent d'être bien glissants...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
Config 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Il est gros, il est beau et y a plein de morceaux de gloire dedans ! Sans doute l'un des numéros les plus denses de l'histoire de votre magazine, avec une avalanche de tests plus jamais revue depuis. Encore !



C'est peu de le dire : la rédaction de Joystick cuvée 1997 avait a-do-ré Dungeon Keeper. Et on les comprend : franchement, il n'y avait pas grand-chose à jeter dans ce qui reste l'un des jeux les plus aboutis de Peter Molyneux qui avait, pour une fois, réussi à faire tout ce qu'il avait promis, si, ça arrive ! Fabuleux en solo, incroyable en multi, beau à s'en faire péter les rétines… Pas dur de tartiner de Nutella lexical seize pages entières : un chiffre record qui n'est pas près d'être battu ! En tout cas, très belle couverture avec plein de mecs cornus dessus. Revenons sur l'édito, où l'auteur a le culot de se plaindre de l'indécente quantité de bons jeux testés dans ce Joystick 83. O.K., c'est vrai que c'est pas très malin de tout sortir au mois de juin en pleine période d'examens mais, de nos jours, abondance de biens ne nuit pas… Présentation/lynchage dans les news du gadget à la mode, les Tamagochis. C'était aussi con et populaire qu'un Nintendogs d'aujourd'hui, en beaucoup plus binaire et carrément plus moche : impossible de ne pas mettre le pied dessus dans nos colonnes. Reportage en direct de chez GT Interactive pour découvrir un nouveau FPS, qui a bien du courage pour oser se présenter face à Quake, l'ogre du moment. Unreal, qu'il s'appelle le bestiau, et avec ses 400 polygones par créature, il a peut-être une chance de sortir du lot…



Seize pages de tests, rien que ça.



Auto Assault en temps réel !

GRAND CHÔMEUR DE GUERRE

On arrive à la section tests, qui cannibalise quasiment les trois quarts des 180 pages. C'est justifié, avec une succession de bombes qui tombent dru, anéantissant à jamais les chances d'obtention de diplôme des gamers de l'époque. Écoutez un peu : Dungeon Keeper, Ecstatica 2 et ses graphismes dignes d'un film de boules, l'inoubliable Interstate '76 dont Yavin rêve encore, le redoutablement efficace X-Wing Vs Tie Fighter… Encore ? Allez, on remet le couvert avec Pandemonium, qui a été l'un des vecteurs d'achat de cartes 3DFX. Puis c'est le déluge de balles, avec des FPS devenus mythiques : Redneck Rampage et ses péquenots du midwest partis à la recherche de leur truie, Blood et ses armes de malade, enfin pour finir le durement noté Outlaws et ses cowboys teigneux (Hey, Marshall ! retentit encore dans mes oreilles…) C'est fini ? Pas encore, on va s'achever avec l'historique, l'émouvant, le majeur Little Big Adventure 2, avec en bonus une interview de Frédéric Raynal. Avec son scénario, un brin libertaire et ses dialogues subversifs, LBA 2 serait-il publié en l'état de nos jours, malgré son absence de violence graphique ? À vous de vous faire une réponse…



Un jeu parmi d'autres, en ce glorieux printemps 1997.





MAC POWA

Les pages défilent et l'on croise également des titres un peu moins prestigieux, voire carrément exotiques, genre Birthright ou Private Eye. Une page et demie consacrée aux deux jeux Macintosh ? C'était énorme et c'était Tibérius qui s'y collait : certainement une punition à l'époque des premières cartes accélératrices exclusivement réservées au PC.
Le numéro s'achève entre autres avec un reportage chez Bethesda, qui jouissait déjà d'une sacrée réputation non démentie aujourd'hui… tout comme nous, mais pas pour les mêmes raisons. Je veux pas jouer les rabat-joie mais, pour le coup, c'était vraiment mieux avant !

STYX

BRUITAGES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**

+400 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

Bébé mix	206 246
Bébé qui pleure	206 247
Bébé qui rigole	206 248
Bébé se marre NEW	206 249
Bruit du moustique NEW	206 250
Bruits érotiques	206 251
Cigales	206 252
Coassement de crapaud NEW	206 253
Fou rire de bébé	206 254
Miaulement chat	206 255
Miaulement de chat NEW	206 256
Moteur de moto	206 257
Moustique F1	206 258
Mr Bean chantant faux NEW	206 259
Mr Bean imitant un téléphone NEW	206 260
Obus et explosion NEW	206 261
Pets	206 262
Rires de bébé	206 263
Sirène de police	206 264
Star Wars-Combat au sabre laser	206 265
Ultrasons extraterrestres	206 266
Vache qui meugle	206 267
Youyous arabes	206 268
"Allo! Ici la gendarmerie!"	206 269
"Décroche, allez, décroche!"	206 270
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..."	206 271
"Dicroche mon fils, c'i ta mère"	206 272
"Je réponds pas aux cons..."	206 273
"Mais décroche!!" (Hystérique)	206 274
"Toi, ouais toi là... Décroche!"	206 275
"Un appel pour vous... Chef! Oui! Chef!"	206 276
"Vous avez un message!" (femme)	206 277
"Wesh ma couille! Bien ou bien?"	206 278

206 311 Record Guinness: Glissade à 250km/h!

206 235 Mr Bean: Galère aux WC!

206 236 Mr Bean: La compil' des grimaces!

206 237 MTV Jackass: Des plongeons hallucinants!

206 238 MTV Jackass: Jusqu'ici tout va bien...

206 239 Teddy l'ours tueur!

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81111** ou **0899 706 222**

+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111

206 240 Âge de glace 2: Extrait 2

206 241 Tuning et jolies filles!

206 242 Star Wars: Le réveil de Dark Vador

206 243 Acrobaties de fou!

206 244 MTV Jackass: Un réveil brutal!

206 245 Des malades à 150km/h au bord du vide!

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**

RECHERCHE LIBRE: Titre au **81122** *(le parrain au 81122)*

+ SONNERIES: RAP RNB POP ROCK METAL VARIETE DANCE ZOUK REGGAE RAI CINE TV PUB CLASSIQUE HYMNE JAZZ WORLD... au **81122** *(rap au 81122)*

+7000 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB	
50:50	205 978
A fleur de toi	205 979
Assassin de la police	205 980
Avec tout mon amour	205 981
Balance-toi	205 982
Beautiful liar	205 983
Bô gosse	205 984
Boulbi	205 985
Break it off	205 986
Ca vient de la rue	205 987
Confessions nocturnes	205 988
Don't matter	205 989
Façon Sex	205 990
Femme de couleur	205 991
Femme like U	205 992
Fergalicious	205 993
Fous ta cagoule	205 994
Give it to me NEW	205 995
Halla Halla	205 996
I don't need a man	205 997
I wanna love you	205 998
J'aime	205 999
L'envie de vaincre	206 000
La boulette (génération nan nan)	206 001
Last Night	206 002
Like a boy NEW	206 003
Ma soeur	206 004
Marly Gomont	206 005
Mauvaise foi nocturne	206 006
P. Diddy rock	206 007
Par amour	206 008
Pitbull	206 009
Pose ton gun 2	206 010
Reste en Chien	206 011
Ségolène et Nicolas (Khalifa)	206 012
SexyBack	206 013
Smack that	206 014
Ta meuf (La caille)	206 015
Victoire	206 016
What goes around... comes around	206 017

POP, ROCK	
A Time to love	206 018
Abacab	206 019
All the same NEW	206 020
Better than NEW	206 021
Brianstorm NEW	206 022
Crazy	206 023
Durch den monsun	206 024
Girlfriend	206 025
Grace Kelly	206 026
Hotel California	206 027
Hurt	206 028
Lollipop NEW	206 029
Paint it black	206 030
Relax	206 031
Say it right NEW	206 032
Schrei	206 033
Starlight	206 034
The sweet escape	206 035

MÉTAL, HARD ROCK	
Back in black	206 036
Hard rock alleluia (Finlande Eurovision)	206 037
Hell bells	206 038
Highway to hell	206 039
Lithium	206 040
Lonely day	206 041
Nothing else matters	206 042
Thunderstruck	206 043
What I've done NEW	206 044

VARIÉTÉS	
Aimer à perdre la raison	206 045
Allumer le feu	206 046
Antisocial	206 047
Aux arbres citoyens	206 048
Butterfly	206 049
Ca me fait du bien NEW	206 050
Caravane	206 051
Cauet président NEW	206 052
Désenchantée	206 053
Désolé pour hier soir	206 054
Double je NEW	206 055
Elu produit de l'année NEW	206 056
Face à la mer	206 057
Hymne à l'amour	206 058
J'ai demandé à la lune	206 059
J'traine des pieds	206 060
Je te promets	206 061
Je viens du Sud	206 062
L'aigle noir	206 063
L'aventurier	206 064
La loi du silence	206 065
Là où je t'emmènerai	206 066
Le prélude de Bach	206 067
Le Roi Soleil-Ca marche	206 068
Le Roi Soleil-Mon essentiel	206 069
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore	206 070
Les lacs du Connemara	206 071
Lola NEW	206 072
Louxor, j'adore	206 073
Marie	206 074
Mistral gagnant	206 075
Mon ange	206 076
Mon coeur, mon amour	206 077
On s'attache	206 078
On veut des légendes	206 079
Pomme C NEW	206 080
Vivo per lei	206 081
Vivre pour le meilleur	206 082

DANCE, ELECTRO	
Are U ready	206 083
Axe-Make Luv	206 084
Born to be alive (remix)	206 085
Calabria 2007	206 086
Day after day	206 087
Destination Calabria	206 088
Dolly song	206 089
Everytime we touch	206 090
Fais la poule	206 091
Hotel room NEW	206 092
Le flic de Beverly Hills-Axel F	206 093
Le papa pingouin	206 094
Miracle	206 095
Rejection	206 096
Relax, take it easy	206 097
Rock this party	206 098
Sound of freedom	206 099
Temperature	206 100
Téo & Téa	206 101
Unidos para la musica	206 102

ZOUK, REGGAE	
Aime-moi plus fort	206 103
Brigadier Sabari	206 104
Coupé Décalé	206 105
Elles demandent	206 106
No woman no cry	206 107

ITALIE, LATINO	
Dile	206 108
La Camisa Negra	206 109
Obsession	206 110
Porque te vas	206 111
Qué hiciste NEW	206 112
Sara perche ti amo	206 113
Ti amo	206 114

RAÏ, ORIENTAL	
Aïcha	206 115
Il y a NEW	206 116
Josephine	206 117
Mon pays	206 132
Sidi Hbibi	206 133

TOP!

TOP au 81122 : top permanent !

Relax, take it easy	206 118
On s'attache	206 119
Balance-toi	206 120
Halla Halla	206 121
A fleur de toi	206 122
Mauvaise foi nocturne	206 123
Calabria 2007	206 124
Ta meuf (La caille)	206 125
Last Night	206 126
Girlfriend	206 127
Ma soeur	206 128
NCIS	206 129
Prison Break VF	206 130
Veronica Mars	206 131

CINÉ, TV	
1492, Christophe Colomb	206 134
24h-Bips d'introduction	206 135
24h-Générique	206 136
24h-Sonnerie CTU	206 137
9 semaines 1/2-You can leave your hat on	206 138
Agence tous risques	206 139
Amélie Poulain	206 140
Amicalement vôtre	206 141
Baila Morena	206 142
Benny Hill	206 143
Bleach	206 144
Bob l'éponge	206 145
Bones	206 146
Capitaine Flam	206 147
Chapi Chapo	206 148
Charmed	206 149
Desperate Housewives	206 150
Dirty Dancing-Time of my life	206 151
Dragon Ball GT	206 152
Dragon Ball Z	206 153
Dragon Ball Z-We got power	206 154
FBI, portés disparus	206 155
Friends-Thème	206 156
Full metal alchemist	206 157
Ghost-Unchained melody	206 158
Grey's anatomy	206 159
GTO-Great Teacher Onizuka	206 160
Gundam Seed D-Vestige	206 161
High school musical	206 162
Il était une fois dans l'ouest	206 163
James Bond-Casino Royale	206 164
James Bond-Thème	206 165
L'exorciste-Tubular Bells	206 166
La 7ème compagnie	206 167
La Boum	206 168
La famille Adams	206 169
La panthère rose	206 170
La soupe aux choux	206 171
La soupe aux choux (La Denrée remix)	206 172
Le bon, la brute et le truand	206 173
Le clan des siciliens	206 174
Le dernier des Mohicans	206 175
Le destin de lisa	206 176
Le Parrain	206 177
Le Roi Lion-Hakuna Matata	206 178
Le seigneur des anneaux-Thème	206 179
Les 4.400	206 180
Les aventures de Rabbi Jacob	206 181
Les bronzés font du ski	206 182
Les Experts	206 183
Les Experts, Miami	206 184
Les frères Scott	206 185
Les mystérieuses cités d'or	206 186
Les Simpsons	206 187
Les têtes brûlées	206 188
Mac Gyver	206 189
Magnum	206 190
Maya l'abeille	206 191
Midnight Express	206 192
Mission Impossible 1-Thème film	206 193
Mon nom est personne	206 194
Naruto	206 195
Naruto-Go	206 196
NCIS	206 197
Pirates des Caraïbes	206 198
Plus belle la vie	206 199
Prison Break VF	206 200
Prison Break VO	206 201
Requiem for a dream	206 202
Resident evil-Le film	206 203
Rocky Balboa	206 204
Rocky III-Eye of the tiger	206 205
Scarface-La résurrection	206 206
Sex and the City	206 207
Smallville-Save Me	206 208
Stargate SG-1	206 209
Taxi 4-Quoiqu'il arrive	206 210
The unit	206 211
Titanic-My heart will go on	206 212
Tokyo drift	206 213
Top Gun-Take my breath away	206 214
Veronica Mars	206 215

PUBS TV	
Citroën C4 2006-Walking away	206 216
Citroën C4 Picasso 2007	206 217
Dim	206 218
Gan Assurances Santé	206 219
Nutella-Glorious	206 220
Oasis, c'est bon-Rosalie	206 221
Toutouyoutou	206 222

BRUITAGES, FÊTES	
Bali Balo	206 223
J'ai la... qui colle	206 224
Pin Pom (Pompier)	206 225
Signal aéroport	206 226
Sirène de police américaine	206 227
Sonnerie vieux téléphone	206 228

HYMNES, RÉGIONS	
Hymne Corse	206 229
Hymne France-La Marseillaise	206 230
Hymne Portugal	206 231
L'internationale	206 232
Tiens, voilà du boudin!	206 233

205 940 · 205 941 · 205 942 · 205 943 · 205 906 · 205 944

205 945 · 205 890 · 205 893 · 205 891 · 205 946 · 205 894

205 898 · 205 918 · 205 899 · 205 902 · 205 905 · 205 904

205 947 Bubble Bash · 205 948 Vijay Singh Pro Golf 2007 3D · 205 917 Holy Wars: Sons of Enoch · 205 949 Extreme Forest Shooting · 205 911 · 205 927

JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER: Référence au **81111** ou **0899 706 222**

RECHERCHE LIBRE: Titre au **81111** *(worms au 81111)*

+ JEUX: REFLEXION COURSE SIM BILLARD CASINO STRATEGIE ACTION CARTES TIR SUDOKU FLIPPER... au **81111** *(reflexion au 81111)*

+900 JEUX MOBILE: JEUX au 81111

205 950 EXL Anagramme · 205 910 3DBillard3 · 205 916 Bubble Gun · 205 951 Midnight Hold'em Poker' 3D · 205 923 · 205 925 · 205 897 · 205 914 · 205 900

205 913 · 205 892 · 205 908 · 205 937 · 205 936 · 205 938 · 205 912 · 205 929 · 205 926

205 954 · 205 930 · 205 909 · 205 895 · 205 933 · 205 953 · 205 903 · 205 952 · 205 920

persomobiles

81122* **0899 706 222**

www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER?

SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 206121 au 81122 pour la sonnerie Halla Halla.

TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

205 955 ALAIN · 205 956 Bruno · 205 957 BRUCE

205 958 Gwenaelle · 205 959 SEBASTIEN

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122** *(205957BRUCE au 81122)*

+500 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122

205 960 YANIS · 205 961 MATTIAS · 205 962 Farida · 205 963 CHRISTINE

205 964 Nico + Aurélie · 205 965 Kader · 205 966 Olivia · 205 967 Nicolas · 205 968 SAMANTHA · 205 969 Mon Ange · 205 970 Cindy

205 971 Samuel.Emilie · 205 972 KEVIN · 205 973 Julie · 205 974 Antoine · 205 975 Julien · 205 976 Sandra · 205 977 Farid

206 279 · 206 280 · 206 281 · 206 282 · 206 283 · 206 284 · 206 285 Il pète, c'est trop mignon!

206 293 · 206 286 · 206 288 · 206 289 · 206 290 · 206 291 · 206 292

206 294 · 206 295 · 206 296 · 206 303

LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**

+LOGOS: AMOUR NEONS MONSTRES TUNING MANGAS PAYS REGIONS CHATONS CHIOTS NANAS... au **81122** *(neons au 81122)*

+6000 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122

206 304 · 206 297 · 206 298 · 206 299 · 206 300 · 206 301 · 206 302

206 305 · 206 306 · 206 307 · 206 312 · 206 308 Le Hummer explose l'écran! · 206 309 · 206 310

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❐ **oui, je m'abonne à Joystick pour 2 ans/26 n° et je reçois un jeu surprise (version PC) pour 85 €** au lieu de 169 € — E94J

❐ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 45,50 €** au lieu de 84.50€* (soit 46 % d'économie) — E194

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❐ Mme ❐ Mle ❐ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❐ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

De quel matériel informatique disposez-vous : ❐ PC ❐ Mac

Quelle console utilisez-vous : ❐ PlayStation ❐ PSP ❐ Game Cube ❐ Game Boy Advance SP ❐ Xbox ❐ Xbox 360 ❐ DS Nintendo ❐ Wii

❐ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

Future

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). **Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.